MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 1
2,95

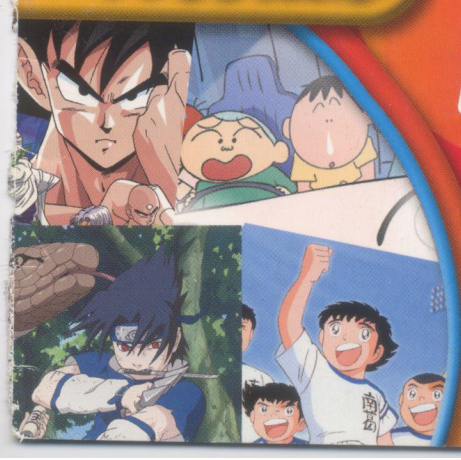
NARUTO

EXÁMENES DE ASCENSO

MÄR

UN MUNDO FANTÁSTICO

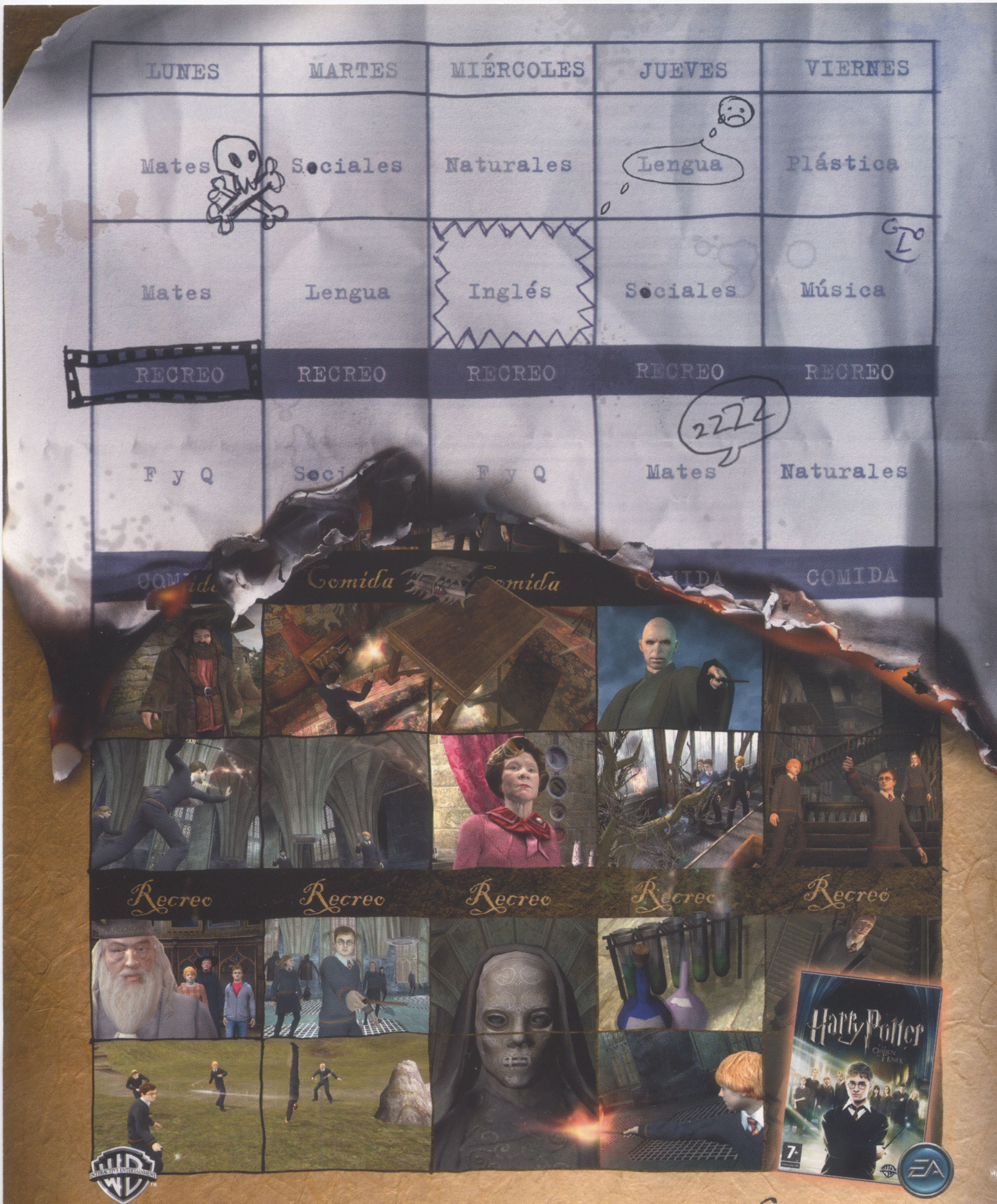
4 PÓSTERS



BOLA DE DRAGÓN Z
LOS ENEMIGOS MÁS PODEROSOS

SHIN CHAN
LOS ADULTOS CONTRAATACAN

panini revistas



Ojalá el colegio se pareciera más a Hogwarts™

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX Software © 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD.™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s07)

7+ www.pegi.info

Harry Potter y la Orden del Fénix™ se estrena en cines el 13 de julio.

XBOX 360™

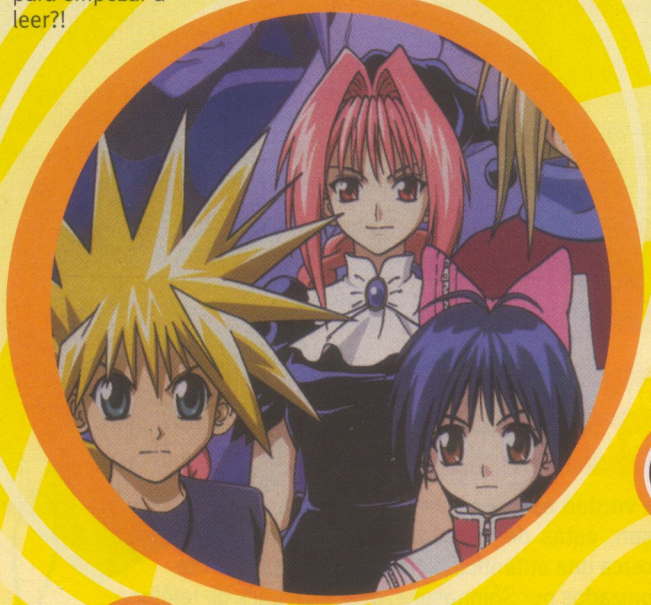
harrypotter.ea.com

MEGA HIRO

¡Bienvenidos un número más a vuestra cita con el mejor anime en **Mega Hiro,** chicos! Se acerca el veranito y ya empieza a apetecer disfrutar del muuuuucho tiempo libre de estos meses para ponernos al día de algunas series que tengamos retrasadas... ¡o de descubrir nuevas joyas que no tengamos controladas! Este mes os traemos nuestra clásica ración de pesos pesados (**Bola de Dragón, Naruto, Detective Conan**), acompañada de alguna que otra novedad de lo más interesante. Este mes destaca sin duda alguna **Mär**, la serie que se ha empezado a emitir recientemente en Cuatro, y que seguro que se convierte en una de vuestras favoritas en muy poco tiempo. Además de todo ello, claro, no podrían faltar nuestras secciones habituales: anime DVD, pasatiempos, correo... ¡Venga, ¿a qué esperas para empezar a leer?!

6 Bola de dragón
Enemigos temibles

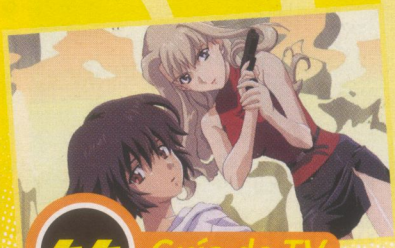
10 Naruto Época de exámenes en la Villa de la Hoja



8 Mär Sigue las aventuras de Ginta

17 Detective Conan
Los 10 mejores casos

23 Pósters



44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 14

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bola de dragón Z
Los 10 malos más poderosos

8 Mär
Empieza la aventura de Ginta

10 Naruto
El examen de ascenso a "chunin"

12 Yu-Gi-Oh! GX
Los momentos más memorables

14 Caballeros del Zodíaco
Saori en peligro mortal

15 Pokémon
Análisis de Ash y sus amigos

16 Inuyasha
Llega Koga, el demonio lobo

17 Detective Conan
Decálogo de casos apasionantes

18 One Piece
Guerreros de la tribu de Shandia

21 Ficha
Quién es Son Goku

23 Superpósters
Naruto
Shin chan
Campeones
Bola de dragón Z

31 Guía de episodios
Primera temporda de Zatch Bell!

33 Zatch Bell!
Milordo-Z y las estelas de piedra

34 Batallas anime
Un duelo mítico: ¡Goku Vs. Buu!

36 Videojuegos
Dragon Shin Budokai: Another Road

38 Anime DVD
Shin chan
Samurai Deeper Kyo
Kenshin
Bola de dragón Z

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
¡No nos olvidamos de la lectura!

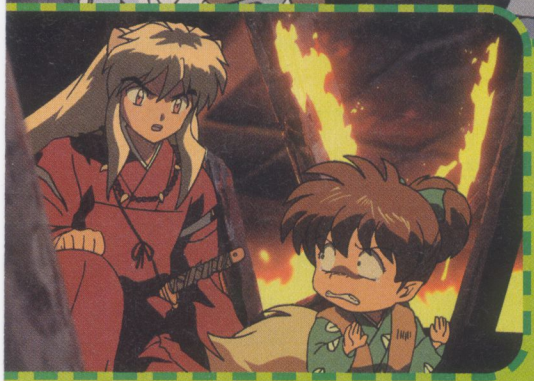
48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

Los nuevos episodios de *Inuyasha*, en Localia



Desde el pasado 12 de mayo, Localia emite en las mañanas de los fines de semana, sobre las 11:30 h, los nuevos episodios de una de las series de anime más populares entre los otakus: Inuyasha. Además, dentro de un tiempo, cuando este pase vaya lo suficientemente avanzado, las nuevas aventuras de Inuyasha, Kagome, Miroku, Sango y compañía volverán a las tardes de la cadena.

Te recordamos que, además de ver la serie en este canal y en Buzz, puedes comprarla en DVD, pues cada mes aparece un nuevo volumen editado por Selecta Visión, y que para saber como sigue la historia después del final del anime deberás leer el manga, que edita Glénat tanto en castellano como en catalán.

© Nobuhiro Watsuki / Shueisha Inc./ SME Visual Works

Nueva edición de *Kenshin, el guerrero samurái*

Selecta Visión acaba de anunciar la reedición de uno de sus títulos más exitosos en un nuevo formato. Tras la edición sencilla y la recopilación en packs (en "Anime DVD" de este número te hablamos del tercero y último), acaba de llegar la edición de dos discos. Se trata del mismo formato con el que vienen editando últimamente las series largas, como *Campeones*, *Bola de dragón Z* o *Caballeros del Zodíaco*. En el caso de las aventuras de este invencible espadachín, la edición constará de 9 volúmenes para los 94 episodios que componen la serie. Cada uno costará 17,95 euros.

Trinity Blood a toda potencia

Desde hace unos meses, la lucha entre la Iglesia y los vampiros de este título se pueden ver en el canal Buzz. Para quienes os hayáis quedado con ganas de más, sabed que a finales de julio estará disponible el primer volumen del manga, que será editado por Norma Editorial. Además, Genko Books ha anunciado la edición de las novelas originales. Sin duda, los fans de esta vampírica saga se estarán frotando las manos.

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

Oleada de productos de Shin chan

La verdad es que si eres fan de Shin chan, estás de enhorabuena, porque se acerca una auténtica oleada de productos protagonizados por Shinnosuke, desde un pack de teléfono móvil que incluye fondos de pantalla, tonos y *straps* de nuestro pequeño héroe, hasta la línea de zapatillas deportivas con la efigie de Shin chan o unas toallas y albornoces con decoración de la serie. Además, el pequeño gamberrete también será el protagonista de sendas campañas en productos de alimentación. Todo ello, cómo no, sin olvidar también que acaba de ponerse a la venta en DVD la película ***Los adultos contraatacan,*** de la que podéis encontrar un completo artículo en este mismo número... ¡En resumen, que Shinnosuke sigue siendo tan popular como siempre!

Bleach, novedad del Salón del Manga

Después de la edición de *Naruto* y *Fullmetal Alchemist*, el anime más esperado por los fans en su edición en DVD llega en cuestión de meses, casi semanas. Jonu Media está ultimando el primer cofre de *Bleach*, en lo que será una edición magnífica para los seguidores de las aventuras de Ichigo Kurosaki. A la presentación de lujo se le unirán multitud de regalos y varios extras. En el próximo número de *Mega Hiro* hablaremos largo y tendido de *Bleach*, que presumiblemente ya se habrá estrenado en televisión.

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

Panini editará el manga de *Witchblade*

Para los que os quejabais de que Panini únicamente lanzaba mangas para chicas, aquí tenéis la nueva adquisición de la editorial, un shonen de tomo y lomo. La protagonista es una joven llamada Masane Amaha, un ama de casa normal y corriente. Cuando un suceso paranormal asola la ciudad, los cuerpos de rescate la encuentran sana y salva, sin memoria y con un bebé en sus brazos. Años más tarde, junto a su "hija" Rihoko, recuerda al fin lo que pasó y se da cuenta de que tiene en su poder la Witchblade, una poderosa arma que se disputan una corporación privada y una agencia del gobierno. Masane tendrá que luchar por su vida y la de su hija, y para ello hará uso de unos increíbles superpoderes.

El primer volumen de esta adaptación japonesa del popular tebeo norteamericano aparecerá en el Salón del Manga. A fecha de hoy, lleva tres tomos recopilatorios.

Un sello fantástico para Jonu Media

En un par de meses, Jonu Media estrenará un nuevo sello dedicado al anime fantástico. La magia, los mundos medievales y la ambientación típica de los juegos de rol estarán presentes en los títulos de esta línea que promete mucho.

Entre los primeros animes que saldrán a la venta destacan las películas de *Slayers* (Reena y Gaudy), y las dos adaptaciones animadas del mundo de Lodoss: la serie de OVA *Record of the Lodoss War* y la serie de televisión *Lodoss to Senki* ("*La leyenda del caballero heroico*"). También saldrá la aplaudida serie *Scrapped Princess*.

Estamos seguros de que, ya de cara a 2008, los seguidores de la espada y brujería se llevarán más de una sorpresa.

Bob Esponja vuelve a las consolas portátiles

Bob Esponja y Amigos: Batalla por la Isla del Volcán es el nuevo título (para Nintendo DS) que se acaba de poner a la venta en España y en el que nuestro pequeño héroe y sus inseparables amigos deberán hacer frente a su nuevo adversario, el demonio Mawgu, una de las criaturas más ancianas y temibles del fondo del mar. Para conseguir tu objetivo podrás elegir entre un total de seis personajes principales, cuyas habilidades especiales deberás exprimir al máximo para tener éxito en tu empresa. ¡Y es que el lecho oceánico siempre es un lugar movido cuando Bob Esponja anda por la zona!

DRAGON BALL Z

LOS 10 MALVADOS MÁS PODEROSOS DE BOLA DE DRAGÓN Z

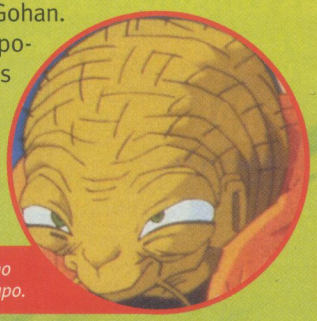
cuatro

CN CARTOON NETWORK

A lo largo de 291 episodios, Son Goku y sus amigos no han tenido ni un minuto de tranquilidad. Una y otra vez tienen que salvar la Tierra, cuando no el universo entero, de los adversarios más malvados y crueles. Aquí tienes un top-10 de los enemigos más fuertes de *Bola de dragón Z*.

10. Mago Babidí

A pesar de su evidente debilidad, no debemos infravalorar al mago Babidí. Libera a Buu del huevo en que está encerrado gracias a la energía de Son Gohan. Su segundo y poderoso aliado es Dabra, el rey del Infierno de otra dimensión.



HORRIBLE Babidí no es precisamente guapo.

9. Raditz

Raditz es el hermano de Son Goku y quiere convencerlo para que acabe uniéndose a los guerreros del espacio. Para ello, secuestra a Son Gohan.

FAMILIA Raditz es hermano de Son Goku.

8. Nappa

Cuando Vegeta llega a la Tierra con el fin de destruirla, lo acompaña otro guerrero, Nappa. Es una mala bestia y contra él caen en combate Chaos y Piccolo. Al final, lo mata el propio Vegeta, porque considera una deshonra que Goku le pegue una buena tunda.

DESEO Las bolas de dragón le hacen inmortal

Bola de dragón en la tele

Desde que se estrenara en las cadenas autonómicas allá por 1990, *Bola de dragón* se ha mantenido viva en la televisión española. Triunfó en TV3 y ETB-1, y a partir de 1996 pasó también a emitirse en Antena 3. Hace algunos años la recuperó Cartoon Network par sus madrugadas y más recientemente Cuatro la ha venido emitiendo por las mañanas con unas audiencias magníficas.

7. Garlick Jr.

Gracias al poder de las siete bolas de dragón, Garlick Jr. es inmortal. Usa un gas para controlar a la humanidad y pretende abrir la puerta a la zona muerta, cuyos demonios conquistarán toda la tierra. Sin embargo, Gohan desbarata su sombrío plan.

INESPERADO Es Vegeta quien acaba con él.

6. Capitán Ginyu

El jefe de las fuerzas especiales de Freezer tiene una actitud salvaje en la lucha. Es fuerte y domina una increíble técnica que le permite apoderarse temporalmente del cuerpo de Son Goku. Acaba en el cuerpo de un sapo de Namek.

CAPITÁN Lidera las fuerzas especiales.

5. Dr. Gero

El doctor Gero trabajaba para la Red Ribbon hasta que Goku la destruyó. Entonces ya se encargaba de construir maquinaria de guerra, que con el tiempo derivó en poderosos androides. Además, su odio hacia Goku le hizo recopilar células de sus principales enemigos para crear al rival que le derrotara.

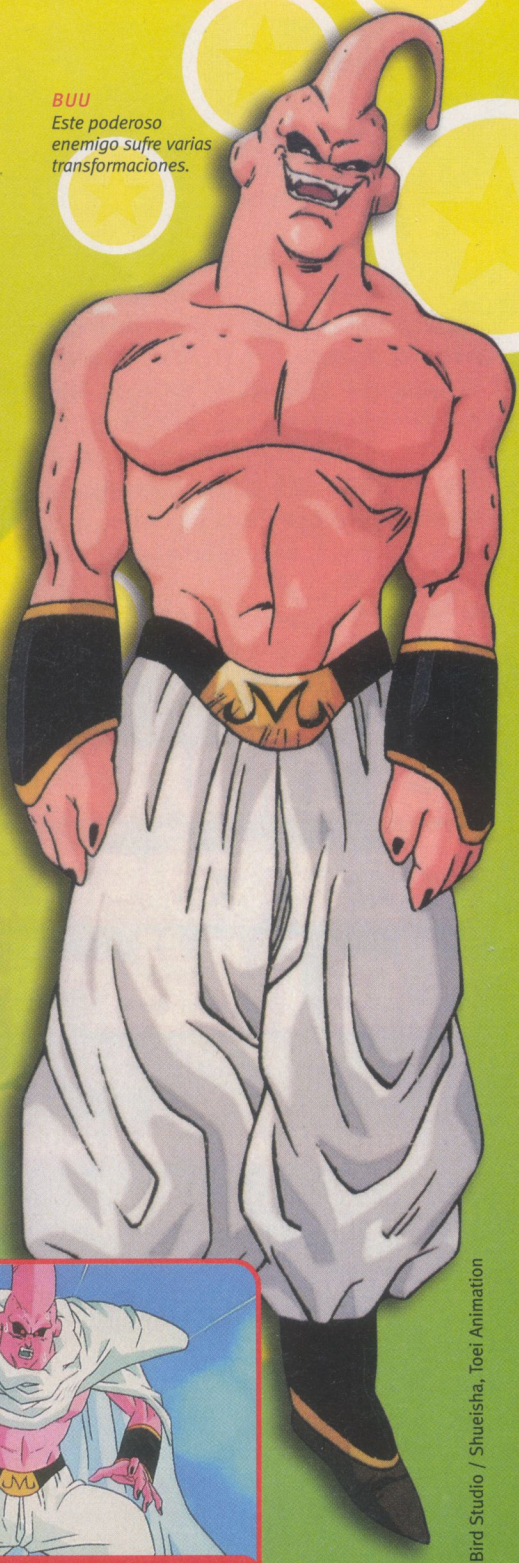
REBELIÓN *Sus propias creaciones le acaban matando.*

4. C-17

El doctor Gero reforma a un humano hasta convertirlo en el Cyborg 17. Cuando surge la ocasión, C-17 se venga matando a su creador. Después de eso, se dedica a disfrutar de lo que él considera los placeres de la vida (lo que incluye matar y destruir). Es el hermano de C-18, ya que ambos fueron creados a la vez. Se considera el androide más fuerte del doctor.

MALDAD *C-17 no tiene nada bueno en mente.*

BUU *Este poderoso enemigo sufre varias transformaciones.*



3. Freezer

En la lucha contra Son Goku, Freezer destruye el planeta Namek. Claro que antes, Goku, loco de ira por la muerte de Krilín, acaba con él. Lo hace transformándose por primera vez en el legendario superguerrero del espacio.

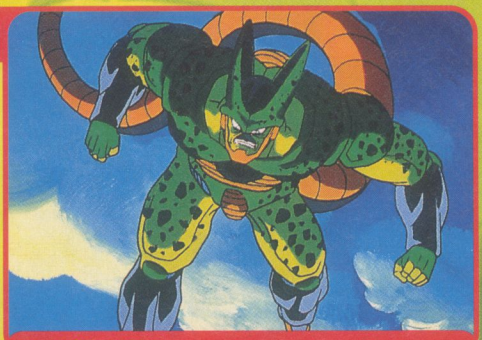
DESTRUCCIÓN *Freezer no tiene reparos en hacer estallar Namek.*

TRANSFORMACIÓN *Con cada una, gana fuerza.*

2. Célula

COPIÖN *Puede ejecutar todos los ataques que ve.*

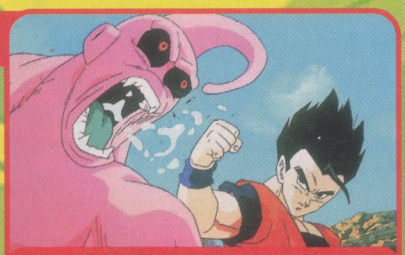
Tras darles una soberana paliza a todos. Célula monta su propio torneo para entretenerse antes de acabar con los guerreros. Absorbe a los androides C-17 y C-18 para conseguir su forma perfecta, tal y como le indicó el doctor Gero.



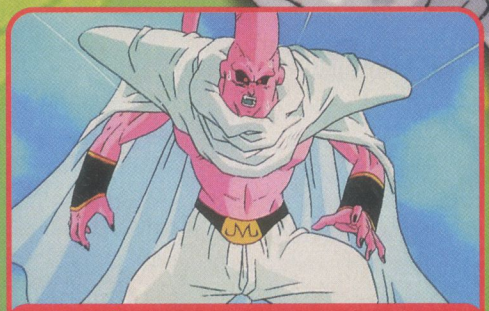
EL MÁS FUERTE *Como mínimo, es lo que él se cree.*

1. BUU

El peor adversario de Son Goku y sus aliados es sin duda Buu. Tiene tal poder, que incluso convierte en chocolate a la mitad de ellos y se los zampa. De este modo, se apropia de su fuerza.



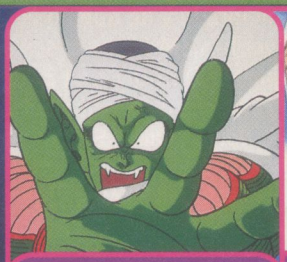
¡TOMA YA! *Buu recibe un buen golpe en los morros.*



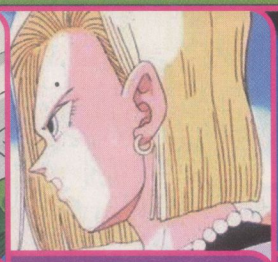
ABSORCIÓN *Al comerse a los guerreros tras convertirlos en dulces, obtiene su poder.*

¿Buenos o malos?

En Bola de dragón Z aparecen algunos personajes que al principio se enfrentan a Son Goku. Sin embargo, después de ser derrotados, aun cuando siguen considerándole un rival, se ponen de su parte en las grandes batallas. De este modo, Piccolo entrena a Son Gohan, Vegeta convive en la Tierra con Bulma y C-18 acaba convirtiéndose en la esposa de Krilín.



PICCOLO *El namekiano acaba siendo fiel a Son Goku.*



C-18 *Se enamora del bueno de Krilín.*

VEGETA *Lucha junto a Goku porque quiere ser el único capaz de vencerle.*

© 1989 Bird Studio / Shueisha, Toei Animation

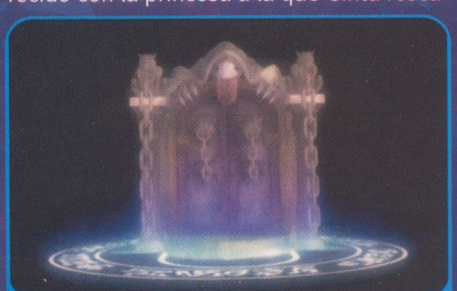
cuatro

El 14 de mayo se estrenó en las mañanas de Cuatro una de las series del año, *Mär Awakens Romance, Mär*. Las aventuras de Ginta por el mundo de Mär Heaven junto a una curiosa tropa de personajes comienza su andadura en *Mega Hiro*, donde haremos un seguimiento especial a todo lo que vaya sucediendo. Y ahora, vamos, no esperes más, ¡comienza a leer cómo empezó todo este embrollo!

El mundo fantástico de Mär Heaven

Un sueño que se hace realidad

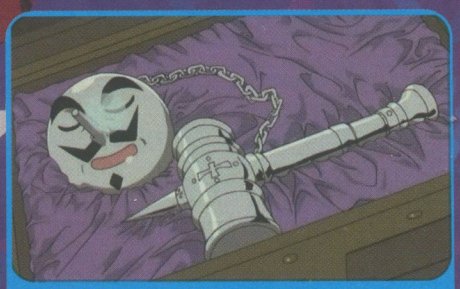
Más de cien veces ha soñado Ginta lo mismo: se encuentra en un mundo fantástico lleno de seres increíbles y vive grandes aventuras, como luchar contra horripilantes monstruos o salvar a una hermosa princesa. Él, a sus 14 años, no es más que un adolescente miope sin aguante físico de ningún tipo y que saca unas notas de pena. Por eso, anhela que el mundo de sus sueños en el que él es alguien tan diferente sea real. La única que le toma en serio es su compañera Koyuki, que guarda un gran parecido con la princesa a la que Ginta rescata. Pero un día, mientras se encuentra en clase, aparece un pórtico dimensional y el guardián del mismo le dice a Ginta que su deseo se puede hacer realidad si cruza la puerta. Así que el chico abandona su mundo para ir a Mär Heaven, donde le espera una gran misión.



PUERTA DIMENSIONAL *Ginta la cruza sin dudar.*

El misterioso Babbo despierta

Nada más llegar a tan increíble mundo, Ginta se da cuenta de que sus aptitudes físicas han mejorado y de que no necesita gafas para ver bien. Mientras observa el ambiente, aparece Dorothy, una poderosa bruja. Ella le enfrenta a un esqueleto metálico que surge... ¡de un anillo! Sin embargo, Ginta le vence sin problemas. ¿Ahora también tiene una fuerza colosal? Al descubrir que ha luchado sin ningún "ärm", la bruja planea utilizar la fuerza de Ginta para conseguir un "ärm" legendario. Así que le lleva hasta una gruta, donde reposa el cofre de Babbo. Ninguno de los que han intentado hacerse con él ha salido con vida. El motivo es que hay un poderoso "ärm" guardián protegiéndolo. Pero mientras Dorothy lucha con su león volador, Ginta despierta a Babbo, que tiene forma de boliche y lo más extraordinario es que puede hablar. Usando a Babbo, Ginta derrota al guardián de la gruta.



DORMIDO *Babbo ha estado encerrado durante años en un cofre.*

¿Qué es un "ärm"?

Los objetos mágicos de Mär Heaven se llaman "ärms". Se trata de piezas metálicas que se llevan como complementos, tales como anillos, pulseras, brazaletes o colgantes. Todos tienen una finalidad específica, por lo que existen de muy distintos tipos: de combate, guardianes, sagrados, de oscuridad, dimensionales... ¡Los hay realmente espectaculares!

© Nobuyuki Anzai / 2005, 2007 Shogakukan,Sopor, TV Tokio

EQUIPO *Ginta pronto aprende a usar el poder de Babbo.*

Descubriendo el nuevo mundo

Dorothy no se puede creer que haya un "ärm" que hable. Es un tipo muy raro, como los que a ella le gustan. Ahora bien, como es tan raro, quizás otros hechiceros y guerreros lo quieran. Así que se lo da a Ginta y se marcha. Babbo no quiere saber nada del chico, pero como no tiene adonde ir y ha perdido la memoria, viajan juntos por el momento. Tras una discusión que casi acaba con Babbo siendo vendido por unos mercaderes de "ärms", Ginta y él acaban en casa de Jack. El chico vive con su madre y sufre periódicamente el ataque de dos feroces hombres lobo. Jack, harto de la situación, se enfrenta a ellos y, con la ayuda de Ginta y Babbo, logra ahuyentarlos para siempre gracias a su pala de batalla, el "ärm" que heredó de su padre. La madre de Jack comprende que su hijo se ha hecho mayor y es el momento de que se marche de casa. De ese modo, Jack se une a Ginta y Babbo en su viaje por Mär Heaven.

Regresa el ejército del ajedrez

Los chicos no son conscientes de los peligros que les sobrevienen, pues el gremio de ladrones sabe de la recompensa que hay por Babbo. Además, el mago Alviss y su preciosa hada Bell dan con ellos. Alviss es quien ha llamado a Ginta a Mär Heaven. Le explica que Babbo es el "ärm" de Phantom, líder del ejército del ajedrez, un grupo que quiso apoderarse tiempo atrás del mundo. Fue una dura guerra, pero el bien logró vencer gracias a Danna, un joven que provenía del mundo humano. Y ahora que Babbo ha despertado, Phantom también ha resucitado y el maléfico ejército se está reuniendo. Babbo debe ser aniquilado para evitar problemas, aunque Ginta no quiera. Pero al ver que el "ärm" ha perdido la memoria y parece bondadoso, Alviss decide darles el beneficio de la duda.

Rescatad a la princesa Snow

Ginta es consciente de que necesita hacerse mucho más fuerte si quiere enfrentarse a tan temible enemigo. Por eso se pone a entrenar duro. Durante uno de sus entrenamientos, encuentra a un perro parlanchín llamado Edward que les pide ayuda para rescatar a su princesa. Está cautiva en un castillo congelado por el efecto de su "ärm", para que así nadie pueda llevarla al castillo de su malvada madrastra. Al entrar en el castillo, Ginta se reencuentra con Dorothy, que está buscando "ärms", como siempre. En la sala donde reposa la princesa, dormida en un bloque de hielo, esperan Ian y Roko, dos "torres", que pertenecen al ejército del ajedrez. Mientras Ginta, Babbo y Jack van allí, Dorothy les ayuda quitándoles de en medio a nueve "peones". A Ginta casi le da algo al ver a la princesa Snow: ies igualita que Koyuki! Ella es la legítima heredera del reino de Lestava, cuya actual reina da cobijo a Phantom y sus hombres. La batalla por el destino de Mär Heaven está a punto de comenzar.

CONCURSO

Tenemos cinco lotes de los volúmenes 1-3 del manga de **Mär** que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el líder del Ejército del Ajedrez?

Mär también en papel

Aunque muchos habréis descubierto ahora *Mär*, Editorial Ivrea publica desde hace más de dos años el cómic. Ya han aparecido 13 tomos de unas 200 páginas, así que faltan sólo dos para acabar.

PERSONAJES

Ginta

Ginta Toramizu es un atolondrado estudiante de secundaria obsesionado con un recurrente sueño que tiene desde niño. Es vivaracho y muy curioso. Está enamorado de Koyuki, la única que se toma en serio sus sueños.

Koyuki

Compañera de clase de Ginta. Le encanta escucharle explicar las aventuras que vive en sus sueños. Es una chica agradable, dulce y guapa. No acaba de quedar claro lo que siente por Ginta, pero bien parece amor.

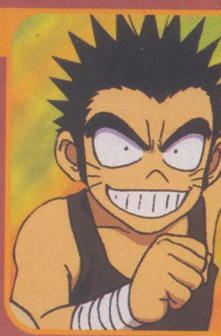
Babbo

Se cree un caballero y no se deja pisar. No cumple órdenes de nadie, aunque respeta a Ginta y lucha bajo su mando. Es un "ärm" raro y son muchos quienes lo quieren. Su pasado, del que no recuerda nada, es oscuro.

Dorothy

Una bruja tan mona como negra lo es su magia. Está considerada la más temible de las brujas de Mär Heaven, aunque se porta muy bien con Ginta. Hasta parece simpática. ¿Será que se ha enamorado de él? Adora los "ärms".

Jack



Desde muy pequeño, Jack ha cuidado de su madre. Cuando conoce a Ginta, se une a él en su viaje para cumplir sus sueños. Aunque es muy testarudo, también es valiente. Usa como "ärm" la pala de batalla de su padre.

cuatro JETIX

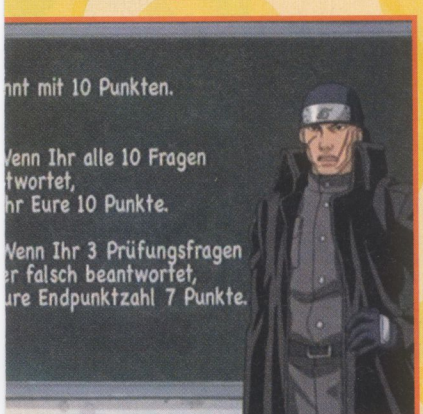
NARUTO

¡Las pruebas de ascenso a grado medio!

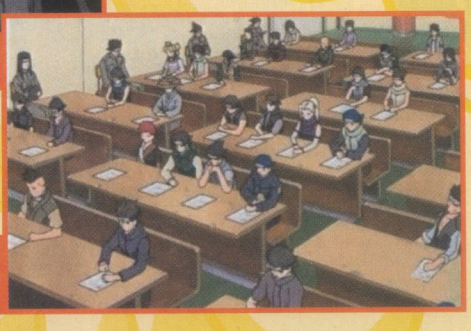
Después de que Naruto, Sakura y Sasuke hayan realizado varias misiones como "genin", ninjas de grado inferior, ven que la Villa Oculta de la Hoja se llena de ninjas venidos de todas partes. Se debe a que están a punto de celebrarse las pruebas de ascenso a "chunin", es decir, grado medio. ¡Ellos también van a probar fortuna!

1. La prueba escrita

El examen de ascenso consta de varias partes. La primera es un examen en el que se comprueban los conocimientos del aspirante a "chunin". Las preguntas son muy difíciles y los aspirantes lo pasan fatal. Sin embargo, Sasuke, Gaara y otros se dan cuenta de que las duras reglas del examen tienen como objetivo empujarles a copiar sin que les cojan. Y así lo hacen, utilizando sus técnicas de herencia de sangre.



REGLAS El examen es muy duro.



NERVIOS A FLOR DE PIEL Los vigilantes pillan a muchos copiando.

En realidad, esta prueba no tiene en cuenta lo que hayan contestado a las preguntas. Sólo se tiene en cuenta que no se dejen intimidar por el instructor Ibiki y no abandonen la prueba.

PÁNICO A Naruto no se le dan muy bien las pruebas escritas.

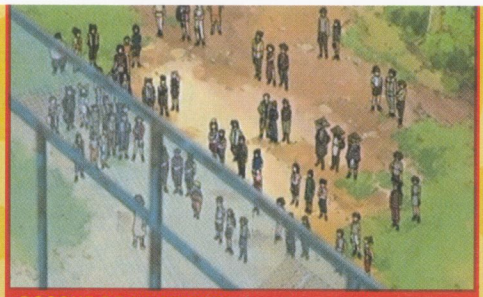
2. El Bosque de la Muerte

En él se pone a prueba la capacidad de supervivencia de los aspirantes. Cada equipo recibe un pergamino en el que aparece el ideograma de "cielo" o bien del "infierno". Para aprobar el examen, el equipo debe presentar los dos pergaminos en la torre. Esto supone que deben luchar con los otros

LUGAR Los equipos deben luchar alrededor de la torre.

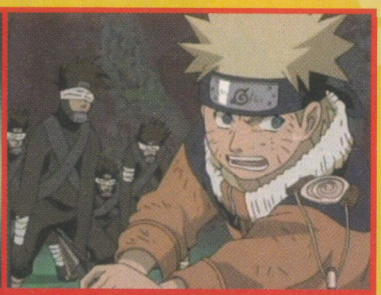
© Masashi Kishimoto / Studio Pierrot / TV Tokyo

equipos para conseguir el pergamino con el ideograma que les falta. No existen reglas en esta lucha. Además el bosque está lleno de animales feroces y plantas venenosas que dificultan el éxito de los equipos. Tienen cinco días para lograr su objetivo y llegar hasta la torre que corona el bosque.



BOSQUE DE LA MUERTE *El recinto está vallado para que no escapen.*

PERGAMINOS *Si un equipo quiere ganar, debe conseguir los dos pergaminos.*

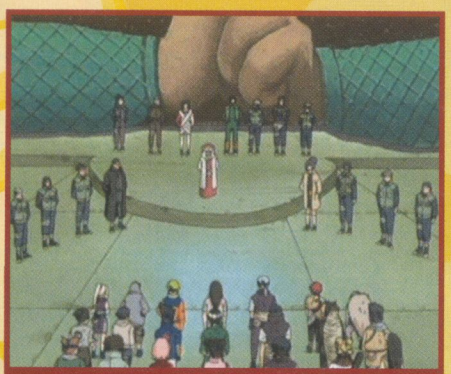


PELIGROSO *Por todas partes surgen peligros.*

3. La final

Sólo siete de los veintiséis equipos que entraron en el bosque logran salir de él. Los examinadores no esperaban que pasaran tantos a la siguiente fase, así que preguntan si alguien se quiere retirar. El veterano Kabuto es el único que lo hace. Como 20 participantes siguen siendo demasiados, los someten a un prueba previa al tercer examen. Los "genin" deben enfrentarse en duelos individuales. Los duelos se escogen al azar. Sólo el vencedor de cada uno puede participar en el examen final. En consecuencia, los aspirantes van a por todas. Como Ino y Sakura acaban inconscientes en su combate, son nueve los participantes que pasan a la final.

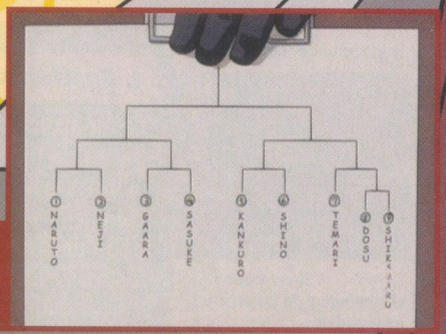
La final tendrá lugar un mes más tarde, para darles tiempo a descansar y mejorar sus puntos débiles, así como para que aprendan nuevas técnicas. Los señores feudales y los principales jefes ninja serán espectadores del torneo. Quienes demuestren que tienen la suficiente madurez, aunque no venzan, serán aceptados como ninjas de grado medio. Ahora bien, cabe la posibilidad de que ninguno sea ascendido.



DISCURSO *21 participantes son demasiados para los examinadores.*

DUELO *En esta fase, los "genin" no tienen límites.*

FUERA DE COMBATE *Algunos, como Rock Lee, acaban en mal estado.*



EXAMEN FINAL *La final será un torneo a la vieja usanza.*

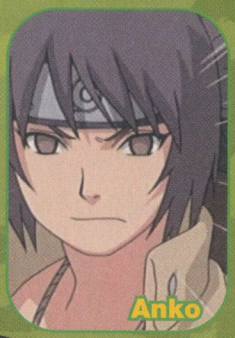
Los examinadores

Primer examen: profesor Ibiki

Es un especialista de la información. Sólo con la psicología como arma, se mete a cualquiera en el bolsillo. Su actitud intimida a muchos.

Segundo examen: profesora Anko

El examen en el bosque está dirigido por ella. Es más implacable y dura de lo que parece a simple vista. Tiene el sello de Orochimaru en su cuerpo.



Tercer examen: profesor Hayate

A pesar de su pinta de enfermizo, es el encargado de supervisar las luchas en la preselección final y decidir si se debe interrumpir el combate.

SHONEN JUMP'S Yu-Gi-Oh! GX

Las 10 sorpresas de la 1ª temporada

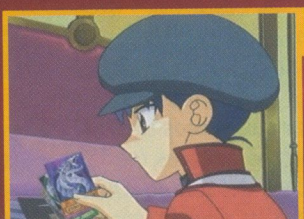
A menudo, cuando estás mirando un anime, sucede algo y piensas: "¡Menuda sorpresa, no lo habría esperado nunca!". Bien, pues en la primera temporada de *Yu-Gi-Oh! GX* hay muchos de esos instantes. De entre todos ellos, hemos seleccionado los diez momentos más sorprendentes. ¡Seguro que a ti también te asombraron!

1. El duelista gigante

El duelista gigante, que por la noche reta a los Obelisco Azul y, tras vencerles, se queda con sus mejores cartas, resulta ser dos personas: el pequeño Bryer y el grandote Boregaard. Mientras Bryer, que tiene miedo escénico, dirige el combate en la retaguardia, Boregaard actúa siguiendo sus indicaciones.

ALTÍSIMO *Con razón intimida a sus contrincantes.*

DIRECTOR *Bryer sigue el combate y da las órdenes a escondidas.*



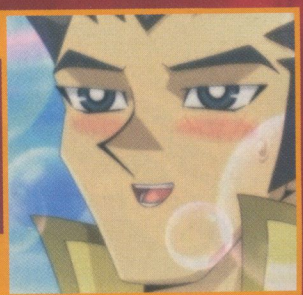
CAMBIO DE SEXO *El chico resulta ser una chica.*

2. Una chica llamada Blair

Un nuevo estudiante, joven pero sobradamente preparado, llega a la Academia. Pero Blair oculta algo. Es Jaden quien descubre su secreto: en realidad, es una chica. Quería entrar en la Academia porque está enamorada de Zane.

3. Bastion se enamora

La amazona de las sombras Tania embauca de tal modo a Bastion, que éste acaba creyendo que la quiere. Pero el chico es calculador y reflexivo, no deja nada al azar, así que finalmente abre los ojos a la realidad.



AMOR *¡No nos lo podíamos creer!*

© 1996 Kazuki Takahashi, 2004 NAS • TV Tokyo

EQUIPO FAMILIAR *Zane está de parte de su hermano.*

4. Zane desiste

Cuando Zane se enfrenta con Camula, ésta despierta su rabia usando a Syrus, su hermano pequeño. Zane se enfrenta a la difícil elección de perder a su hermano o bien entregar su "llave de los espíritus". Aunque siempre se queja de él, decide rendirse para poder salvarlo.

MALVADA *Camula usa trucos sucios.*

5. Atticus posee la otra mitad del medallón

Después de que el Guardián de la tumba regalara la mitad del medallón a Jaden, no sabemos dónde se encuentra la otra mitad. Sin embargo, los chicos ven que la tiene ni más ni menos que Atticus, el hermano de Alexis, que estaba desaparecido.

MEDALLÓN *Atticus posee la otra mitad.*

6. Chazz no acepta las cartas de sus hermanos

Chazz representa a la Academia del Norte en el combate entre escuelas. Además de las mejores cartas de la Academia, recibe un mazo de sus hermanos. En él hay cartas muy raras y poderosas. Chazz no las utiliza, aunque le hubieran sido de gran ayuda.

CAMINO PROPIO *Chazz no utiliza las cartas de sus hermanos.*

COMBATE *Aumenta el respeto que Jaden siente hacia Chazz.*

7. Chumley, un diseñador con talento

Chumley es un estudiante mediocre, vago y que sólo piensa en comer. Hacia el final de la primera temporada su gran talento sale a la luz: es imbatible diseñando los dibujos de las cartas de duelo. Por eso le aceptan en el equipo de diseñadores.

TALENTO *Chumley diseña de miedo.*

8. El profesor Banner es un jinete de las sombras

El profesor Banner siempre estaba ahí cuando los Osiris Rojos lo necesitaban. Como mínimo, teníamos la sensación de que este simpático y alegre profesor quería mucho a sus estudiantes. ¡Pero en realidad es un jinete de las sombras!

JINETE DE LAS SOMBRAS *No era tan bueno como parecía.*

DECEPCIÓN *Jaden no puede creer la auténtica identidad de Banner.*

9. La voz de Yugi

El estudiante Dimitri es conocido porque no tiene personalidad propia y copia a los demás. Pero lo sorprendente es que no sólo roba el mazo a Yugi, sino que además habla con su misma voz cuando se enfrenta a Jaden.

REY DE LOS PLAGIOS *Hasta usa la voz de Yugi Muto.*

10. Jaden y los abucheos

Gracias a su manera de ser, alegre y siempre dispuesto a ayudar, Jaden es muy apreciada. Sólo muy pocas personas no le soportan. Sin embargo, cuando se enfrenta a la Maga Oscura durante el Día de los Espíritus tiene a todos los estudiantes en contra. Y es que la hechicera es demasiado guapa y adorable.

MAGA OSCURA *Más querida que Jaden.*

ANTI JADEN *La multitud anima a la chica.*

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco

TELECINCO CARTOON NETWORK

¡La diosa Atenea, en peligro!

Después de haber superado con éxito sus duelos contra los Caballeros de Plata, a Seiya y sus compañeros no les queda más remedio que ir directamente al Santuario y derrotar allí a los Caballeros de Oro y al Patriarca. Pero entonces, algo trágico sucede. ¡El tiempo apremia!

Los movimientos del Patriarca

La jugada le ha salido mal al Patriarca. Los Caballeros de Plata han sido vencidos por completo y la armadura de Sagitario sigue en manos ajenas. Sin embargo, no está en las de la Fundación Kido, sino que reposa en el fondo del mar sin que nadie lo sepa. Sheena, por su cuenta, llega a Japón para acabar con Seiya, que aún se recupera de su combate con Aracne. Pero, tras discutir, Sheena se confiesa: al haberle visto su rostro, ella sólo puede matarle o enamorarse de él, y aunque la realidad es lo segundo, sabe que no podrá ser y prefiere acabar con su vida. Mientras tanto, el Patriarca envía a Aioria, caballero de Leo, a Japón, vigilado por Milo, caballero de Escorpio, ya que no se fía de él. Nada más encontrar a Seiya, Aioria le ataca, pero Sheena se interpone y recibe un golpe que la deja malherida.

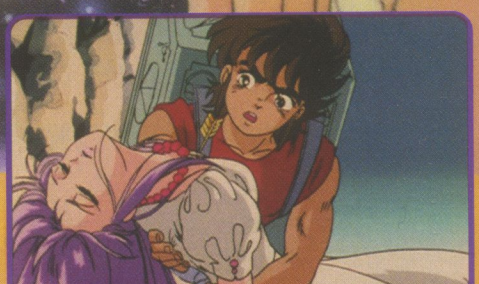
SALVADORA *Sheena recibe el ataque que iba a Seiya.*

Objetivo: el Santuario

Empujado por la traición de su hermano Aioros, que intentó matar a Atenea trece años atrás, Aioria quiere demostrar que él no es un traidor. Shun y Hyoga llegan en ayuda de Seiya, pues un Caballero de Oro combate a la velocidad de la luz y ellos, siendo de bronce, apenas a la del sonido. Por no hablar de la diferencia de energía cósmica. Por suerte, Saori aparece para explicarle que su hermano sacrificó su vida para salvarla de la muerte. En ese momento, la convicción del caballero de Leo se tambalea. Ya no sabe qué pensar. Coge a la moribunda Sheena y parte de regreso al Santuario para hallar respuestas a sus preguntas. Tras este combate, y tras la visita de Máscara de Muerte, es decir, el Caballero de Cáncer, al maestro de Shiryu –que es en realidad el Caballero de Libra–, Saori tiene claro que deben partir hacia el Santuario. Es peligroso, tal vez no vuelvan de Grecia, pero la paz mundial depende de ellos.

Las doce casas de oro

Nada más llegar a la isla donde se encuentra en Santuario, Saori, Seiya, Hyoga y Shun se encuentran con un hombre que les hará de guía. Asimismo, el ciego Shiryu se une al grupo. Sin embargo, el guía de repente les ataca y alcanza el pecho de Saori con una flecha de oro. Únicamente el Patriarca puede arrancársela. Ahora bien, no va a ser sencillo llegar hasta sus aposentos: antes deberán cruzar las doce casas de los Caballeros de Oro. ¡Y sólo tienen 12 horas! Los cuatro caballeros no tienen tiempo que perder si quieren salvar a Saori. A su vez, la lucha para acabar con la tiranía del Patriarca ha comenzado.



FLECHA DE ORO *Atraviesa el pecho de Saori.*

Los Caballeros de Oro

Son doce poderosos guerreros que se corresponden con los doce signos del zodíaco. Dada su importancia en la serie, para el próximo número de *Mega Hiro* estamos preparando una doble página dedicada a estos caballeros dorados. ¡No te lo pierdas!

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

Los puntos fuertes y débiles de Ash y sus amigos

En sus aventuras por Hoenn, Ash viaja junto a Brock, Aura y Max. Entre ellos, no podrían ser más distintos, pues cada uno tiene diferentes habilidades y debilidades. Así que analizemos uno por uno a este peculiar equipo.

Ash

Ash es un buen entrenador Pokémon, al que su experiencia convierte en un genio de la lucha. Debido a su objetivo de ser el mejor entrenador Pokémon del mundo, nunca se da por vencido por muy torcido que esté un combate. Sin embargo, eso mismo le lleva a actuar precipitadamente a veces. Es demasiado impaciente y no se para a pensar lo suficiente. Por suerte, la estrategia y sus Pokémon le sacan de cualquier atolladero.

FATAL Ash debería pensar antes de actuar.

LUCHADOR Lo da todo para llegar a ser el mejor entrenador.

Max

Como Max aún no puede ser entrenador Pokémon, se dedica a recopilar información para el futuro. Lo que sabe es muy interesante y a menudo deja con la boca abierta a los demás. Sin embargo, en algunas ocasiones no se da cuenta de que los datos que da, más que ayudar, hace que los demás se pongan algo nerviosos. Bueno, a medida que se haga mayor será consciente de ello y lo evitará.

REPELENTE Max suele poner nervioso a los demás

POKÉMON Le encantan, pero aún no puede tener ninguno.

Aura

Al principio, Aura es muy tímida y no quiere saber nada de los Pokémon. Y cuando decide convertirse en una coordinadora de Pokémon, demuestra muy poca habilidad. Pero con el tiempo las cosas cambian. Por lo demás, Aura es una chica tranquila y reservada, en la que los demás siempre pueden confiar.

AMBICIOSA Aura descubre su interés por los Pokémon y los trofeos.

MIEDOSA Algunos tipos de Pokémon le dan repelús.

Brock

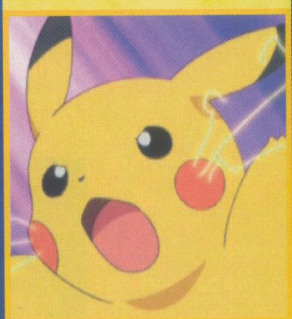
Cuando surge un problema con algún Pokémon, Brock siempre tiene a punto el consejo adecuado. Se ha especializado en la crianza de Pokémon y por eso tiene mucha experiencia sobre cómo viven y se alimentan. Es una fuente de información increíble. Pero cuando ve a una chica guapa, se enamora perdidamente y pierde el mundo de vista. En ese momento, mejor no pedirle ayuda.

ENAMORADIZO Le pierden las chicas guapas.

LISTO Brock sabe mucho.

Los Pokémon de los protagonistas

Tan diferentes como ellos son también sus Pokémon. Los tres –pues Max todavía no puede tener ninguno– prefieren distintos tipos, de modo que sus habilidades en la batalla varían.



PIKACHU Desde el principio de su viaje, Ash va con su fiel Pokémon eléctrico.

CON KOGA LLEGAN LOS PROBLEMAS

Inuyasha

Aunque no son enemigos en el campo de batalla, sí lo son en el amor. Y es que el demonio perro Inuyasha se las tiene que ver con el demonio lobo Koga por el amor de Kagome. Aunque también se pelean continuamente porque son muy testarudos, en realidad les unen muchas cosas.

Koga es un demonio que aprovecha el poder de los fragmentos de la esfera de los cuatro espíritus. Tiene dos en sus piernas y eso hace que sea rápido como el viento. Como es de esperar, quiere conseguir más fragmentos para ser más poderoso. Por eso se fija en Kagome, pues cree que posee el poder de localizar los fragmentos. Además, la chica es guapa. Así que, sin vergüenza alguna, la intenta seducir e incluso le ofrece matrimonio. A simple vista, encontramos dos cosas en común entre Koga e Inuyasha: su afán de poder y su amor por Kagome. Inuyasha está celoso y Koga ya se ha dado cuenta del recelo del medio demonio.

Poco después, Naraku mata a una parte de la manada de Koga. Al igual que sucedió con Sango, Naraku echa la culpa a Inuyasha, por lo que ambos inician una dura batalla. A Koga se le aclaran las ideas después y, a partir de ese momento, tienen algo más en común: un enemigo, Naraku, que ha llevado la desgracia y el odio a sus vidas. Sin embargo, sus caminos se separan, ya que los dos son muy cabezotas y no quieren viajar juntos como si fueran amigos.

Sin embargo, al tener un objetivo común -bueno, dos, contando a Kagome- se vuelven a encontrar una y otra vez. En el fondo, es bueno que sean aliados a su manera. Si Koga no hubiera corrido a ayudarles, Kagome e Inuyasha lo hubieran pasado muy mal cuando Naraku los acosaba con Juromaru y Kageromaru... Vale, seguramente Koga sólo pensaba en rescatar a Kagome, pero también salvó a Inuyasha, que es lo que cuenta.

Es muy probable que tanto Koga como Inuyasha sean conscientes de lo parecidos que son. Y si discuten en todo momento es porque ven el uno en el otro sus propios defectos. Pero no cabe duda de que se respetan y no dudarían en ayudarse mutuamente en una situación crítica. Y eso es lo que hacen.

VIENTO Los fragmentos le hacen veloz.

ORGULLOSO Koga dirige una manada de lobos.

ENAMORADO El demonio lobo se enamora de Kagome.

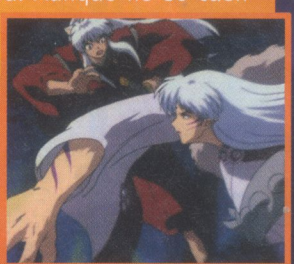
PELEAS Los dos nunca serán amigos

FURIOSO Cuando se trata de Kagome, Inuyasha no está para bromas.

SECUESTRO Koga secuestra a Kagome nada más conocerla.

Amor-odio

La relación que mantiene Inuyasha con Koga recuerda a la que tiene con su hermanastro Sesshomaru. Aunque no se caen bien, lo que hace aflorar un odio mutuo, en ocasioneses se unen para acabar con un enemigo común.



© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

Los 10 casos más destacados de DETECTIVE CONAN

En los más de 250 episodios emitidos hasta la fecha en las autonómicas, Conan ha resuelto incontables casos. Entre todos ellos, hemos seleccionado los que consideramos más destacados. ¡Son los 10 capítulos que no te puedes perder!

¡A la búsqueda del tesoro!

(episodio 4)

Es el momento en que se crean oficialmente los Detectives Júnior. Aunque para Conan no son de gran ayuda como detectives, Mitsuhiko, Ayumi y Genta son perfectos para ayudarle a actuar como un niño.

Una mujer en la vida de Ran

(episodio 33)

En esta ocasión, conocemos a Eri Kisaki, la madre de Ran. Es una perspicaz abogada con mucho éxito. Resuelve un caso junto a Conan, aunque no parecen acabar de congeniar. A ella Conan le parece un metomentodo y a Conan ella... ¡le da miedo!

A Conan le visitan sus padres

(episodio 44)

Una mujer llega a la oficina de Kogoro y dice ser la madre de Conan. Pero es una secuestradora que actúa junto a un tipo disfrazado de Barón de la Noche. Al final, resultan ser la actriz Yukiko Kudo y el escritor de novelas de misterio Yusaku Kudo, los padres de Shinichi.

Un chico venido del norte

(episodios 49-50)

Heiji Hattori, un estudiante detective de Osaka, llega a Tokio para buscar a Shinichi y demostrarle que él es mejor. Pero sólo encuentra a Conan, de quien se hace buen amigo. Sobre todo cuando descubre que él es en realidad Shinichi.

El ladrón de guante blanco

(episodios 78-79)

En este episodio doble, Conan se encuentra cara a cara con Kaito Kid, un ladrón brillante y perspicaz, que parece tener la edad de Shinichi. Entre ellos suge una relación de rivalidad y respeto que continuará a lo largo de la serie en varios casos.

La chica que vino de la organización

(episodios 136-139)

Estos cuatro episodios se las traen. Conan se entera de más cosas acerca de los Hombres de Negro. Su fuente es Ai Haibara, una joven que trabajaba con ellos hasta que se tomó el veneno experimental y les abandonó. Ahora es una niña y forma parte de los Detectives Júnior.

Muerte entre las nubes

(episodios 172-173)

Aquí tenemos el primer caso resuelto por Shinichi. Se trata de un asesinato en un avión, en el que viaja junto a Ran. Otro de los pasajeros es el inspector Megure, que no hace nada para evitar la intromisión de Shinichi, maravillado por sus deducciones.

Reencuentro con los Hombres de Negro

(episodios 190-192)

Una vez más Conan se las tiene que ver con la organización secreta responsable de su actual situación. Ai reconoce a Pisco y éste la rapta, descubriendo que ha rejuvenecido. Por suerte, le matan antes de que cuente nada y Gin ve a Ai en un momento en el que ha recuperado su verdadera apariencia.

El secreto de Megure

(episodios 233-234)

Aunque el inspector Megure aparece muy a menudo, la verdad es que no sabemos mucho sobre él. En este episodio doble nos enteramos de algunos aspectos de su vida, como la razón por la que nunca se quita el sombrero.

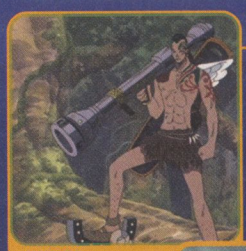
Kaito Kid ataca de nuevo

(episodio 235-238)

Cada vez que Kaito Kid aparece, las cosas se ponen muy emocionantes. Así sucede durante este caso, en el que se reúnen los mejores detectives de Japón en una apartada mansión. Al final, el ladrón escapa impune.

LOS VALIEROSOS GUERREROS DE SHANDIA

Mientras nuestros protagonistas se encuentran en Skypiea, tropiezan con la tribu de Shandia. Aquí te presentamos a los más destacados de estos guerreros que se parecen mucho a unos indios mecanizados.



Wiper

Wiper es el líder de los guerreros Shandia. Dirige a su gente de forma expeditiva y a veces les exige verdaderos sacrificios. En realidad, sólo busca lo mejor para ellos. Su arma es un enorme bazuca, pero también lucha con un dial de impacto.

WIPER A menudo actúa por impulsos.

EN SU JUVENTUD Con el tiempo, Wiper ha cambiado.

GENBO Imponente, pero ágil.

Genbo

Aunque Genbo parece un tipo afable, puede llegar a ser muy poco sociable. A pesar de su corpulencia, cuando lucha es muy ágil. Domina a la perfección los diales y su "waver".

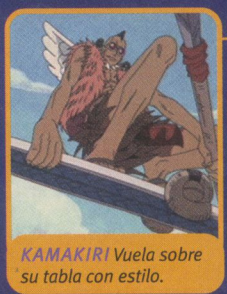
Laki

Junto con Wiper, Kamakiri, Braham y Genbo pertenece a la élite de los Shandia. A primera vista parece fría, pero mantiene una relación maternal con la pequeña Aiza.

LAKI Una guerrera muy dura.

Gran Guerrero Kalgara

Los Shandia veneran a Kalgara, un guerrero legendario al que adoran como si fuera un dios.



KAMAKIRI Vuela sobre su tabla con estilo.

Kamakiri

Al igual que Wiper, Kamakiri es un intrépido guerrero, pero mucho más prudente que su impulsivo líder. Viendo cómo viste se podría pensar que es débil, pero nada más lejos de la realidad. Lucha con una lanza.

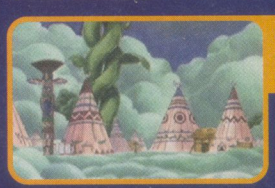
AIZA Una niña con una habilidad extraordinaria.

Aiza

Aiza es una niña que tiene una habilidad sobrenatural innata: gracias al poder de su mantra, puede percibir las voces de la gente por lejos que estén, así como sentir cuándo alguien muere.

Diales

La isla del cielo posee una tecnología avanzada, como muestran los diales. Estos aparatos sirven para todo. Hay diales para comunicarse, para desplazarse, para recoger agua o conservar el fuego... Por desgracia, también se utilizan como armas de guerra.



POBLADO Los Shandia viven en cabañas que recuerdan a las de los indios.

ATAQUE Se lanzan contra los Sumos Sacerdotes.

ENEMIGOS MORTALES Ellos dominan la Tierra Superior que les pertenece.

Braham

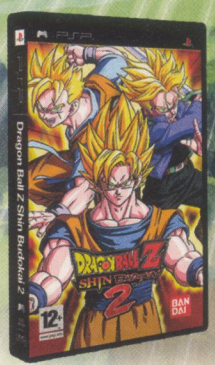
Una gorra calada hasta medio rostro es la marca distintiva de Braham. Sus armas son dos pistolas repetidoras, que utiliza con gran rapidez y pericia. Cuando dispara, emanan una luz que deslumbra al contrincante.

BRAHAM Es temible con sus dos pistolas.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

Si quieres saber lo que te depara el futuro, pregúntales a los que vienen de allí...

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2



Descubre la historia inédita de Trunks, en una carrera contra el tiempo, en la que deberá luchar por salvar a la humanidad de su trágico destino.

Desafía a tus amigos en un trepidante combate en modo inhalámbrico.

¡Personaliza las características de tus héroes y llévatelos a intensos combates en el universo de DBZ!

Un nuevo sistema de cámara cinematográfico que te hará sentir más la acción.

www.dbz-videogames.com

12+ www.pegi.info

BANDAI

BANDAI NAMCO Games

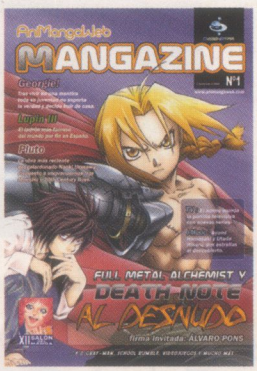
TOEI ANIMATION

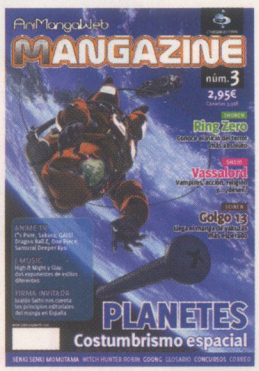
PlayStation Portable

© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
© 2007 NBGI. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.
Distributed by Atari Europe SASU. "PlayStation", "PSP", "UMD" are trademarks or registered of Sony Computer Entertainment Inc. All rights Reserved.

La mejor información sobre manga y anime

Bleach, El Shinigami Sustituto por Laia Lleonart El protagonista de este manga tiene un extraño sexto sentido que será la causa de todo lo que ocurra en la historia: tiene la capacidad de ver toda clase de seres paranormales, fantasmas en su mayoría. Es un adolescente con esa extraña habilidad, los fantasmas le hablan, le piden y preguntan cosas, o aparecen en su e presente una chica vestida de negro, con la apariencia de una muchacha ierte"). Es aquí cuando empieza todo, es aquí cuando Ichigo empezará a pieza Bleach. Una nueva identidad Esa chica que irrumpe de pronto en la nuestro protagonista, se llama Rukia Kuchiki y afirma ser un dios, o men- sólo aquellas personas de alto poder espiritual pueden ver a los fantas- e la energía espiritual, que estaba haciendo que sus sentidos estuvieran ra la de Ichigo. Ninguno de los dos tiene tiempo para poder darse cuenta onstruo irrumpe en la casa de Ichigo hiriendo a sus dos hermanas peque- ñas y a su padre. Al parecer ese monstruo es un Hollow, algo así como un espíritu maligno, un alma que no consiguió ser salvada y ahora se alimenta de otras almas humanas, y esta vez viene buscando el alma de Ichigo, quien no puede sentir más que impotencia y rabia al ver que no puede hacer nada por salvar a su familia, ni por salvarse a sí mismo. En uno de sus ataques intenta enfrentarse al Hollow, pero Rukia se mete por el medio para que no acabe muerto, y la que acaba con heridas realmente graves es ella. Ichigo aún se siente peor, quiere hacer algo para salvar a su familia, quiere hacer algo para pagar la deuda con la shinigami... ¿Qué puede hacer? En ese momento Rukia atraviesa a Ichigo con su zanpakutô (espada corta almas) para convertirlo en shinigami y así poder salvar a su familia. Rukia no puede creer lo que acaba de ocurrir, a parte de que Ichigo se ha llevado todo su poder de shinigami, ahora él posee una energía espiritual increíblemente grande, y así lo demuestra el enorme tamaño de su zanpakutô. Ichigo acaba derrotando a ese Hollow, pero ahora le es encomendada otra misión, mientras Rukia recupera todo su poder de shinigami, él deberá desempe- ñar la tarea de Rukia, es decir, él deberá ir salvando las almas que se le indiquen. En otras palabras, Ichigo Kurosaki, 15 años, estudiante de bachille- rato, acaba de convertirse en un shinigami sustituto. En un principio, nuestro testarudo protagonista parece bastante reacio a hacerse cargo de esa tarea, pero sin saber cómo ni porqué, siempre acaba haciendo lo que se le ordena. Bueno, sí, tal vez sea porque de una forma u otra algunos de sus amigos y compañeros de instituto acaban viéndose involucrados en toda clase de situaciones extrañas relacionadas con Hollows o almas perdidas que deben ser salvadas, o acabarán corrompiéndose. Pero si sólo fuera encargarse de los Hollows y las almas extraviadas... Aparece otro enemigo al que debe vencer, alguien lleno de rencor hacia los shinigamis, alguien que busca venganza por algo ocurrido unos 200 años atrás. Uryu Ishida tiene la misma edad que Ichigo y también posee la capacidad para deshacerse de los Hollows, con una diferencia: si los shinigamis lo que hacen es purificar las almas de los Hollows y enviarlos a la Sociedad de Almas (lugar donde van todas las almas salvadas o purificadas, donde también residen los shi- nigamis), Ishida pertenece a un clan que extermina a los Hollows de forma radical. Ese clan se hace llamar Quincy, o destructores (humanos en reali- dad, con extraordinario poder espiritual), pero es un clan prácticamente extinguido, es más, parece ser que el único Quincy que queda es el propio Ishida, ya que los Quincys fueron exterminados por los shinigamis hace 200 años. ¿Por qué todo un clan fue extinguido de repente? La forma de destruir a los Hollow que tenían los Quincys estaba produciendo un desequilibrio en el intercambio de almas que existe entre la Sociedad de Almas y el mundo humano, por ello los shinigamis decidieron exterminarlos. Ahora, Ishida está buscando vengarse por lo ocurrido, y encuentra en su mismo instituto a Ichigo, quien desconoce la historia y acaba sumergido en duelo por ver cuál de los dos es más poderoso. Ese duelo se les acaba yendo de las manos e Ishida acaba siendo salvado por el propio Ichigo, por lo que el Quincy siente una deuda hacia el Shinigami sustituto. ¿Y Rukia? ¿Qué ha pasado con ella? Esta chica ha continuado al lado de Ichigo todo el tiempo, es más, se ha instalado en el armario de su habitación de incógnito y ha llegado a su mismo instituto con una actitud nada parecida a la verdadera Rukia. Ella ha sido la que le ha dictado las órdenes a Ichigo, quien le ha proporcionado toda la información acerca de los Quincy y de todo lo que debía saber. Pero Rukia continúa sin recuperar su poder, a pesar de todo el tiempo que ha pasado y, además, siente que su cuerpo empieza a ser más torpe al pasar tanto tiempo en el mundo humano. Lo peor es que en la Sociedad de Almas empiezan a sospechar y envían algunos investigadores, que consigue despistar, pero finalmente llegan dos shinigamis que cono- cen muy bien a Rukia y saben qué es lo que puede estar ocurriendo. Byakuya Kuchiki, hermano de Rukia, y Renji Abarai, amigo de la infancia de ésta, tienen la orden de llevar de vuelta a Rukia, pero no como shinigami, sino como detenida. Adentrarse en la sociedad de almas Ichigo intenta evitar que se lleven a Rukia, aunque acaba cayendo derrotado ante el poder de uno de los capitanes de los trece escuadrones y de un teniente. A pesar de las heridas en su cuerpo, Ichigo aún puede moverse, y, pese al riesgo de morir y a sabiendas de que se encuentra en desventaja, intenta continuar la lucha. Una vez más, Rukia acaba metiéndose por el medio y evita que le rematen. Ahora Ichigo le debe su vida de nuevo a una shinigami que llegó a su habitación por pura casualidad, pero ¿realmente debe ir a buscar a Rukia? El camino que se presenta delante de él no es nada sencillo, pues, para comenzar, tendrá que recuperar sus poderes perdidos durante la batalla, deberá cruzar la barrera que separa ambos mundos, conseguir entrar en el recinto amurallado en el que se encuentran los shinigamis y encontrar a Rukia. Dicho así, el panorama pinta bastante mal y todo parece estar en su contra, aunque con la ayuda de Urahara logrará recuperar sus poderes y entrar en la Sociedad de Almas, a partir de ese momento todo depende de él. De él, y de sus compañeros, ya que, evidentemente, nuestro protagonista no estará sólo en esta aventura. Junto a él encontramos a Ishida, Orihime, Chad, Hanatarou, Ganju y Yoruichi (los tres primeros son compañeros suyos de instituto que tuvieron algún tipo de relación en sus primeras misiones como shinigami sustituto y además poseían cierto poder espiritual) y cada uno de ellos tendrá una misión distinta en su camino para salvar a Rukia quien ha sido condenada y será ejecutada por sus crímenes cometidos. ¿Tan grave fue el hecho de permanecer oculta en el mundo de los humanos tras haberle traspasado sus poderes a un humano? ¿Es necesario que pague con su muerte por esos actos? Al menos a Ichigo y sus compañeros no les parece un motivo suficiente y por ello serán capaces de todo con tal de proteger a Rukia, y puede que después de todo, ése no sea el verdadero motivo... Una larga lista de personajes Sólo los más importantes son los que encontraréis en esta pequeña lista, siendo bastante complicado incluir a cada uno de los personajes que aparecen a lo largo de la historia. Ichigo Kurosaki: nuestro irritable protagonista ha vivido sus 15 años de vida viendo fantasmas que se acercaban a él para pedirle ayuda o, simplemente, para molestarle. Testarudo, algo fanfarrón y al mismo tiempo un trozo de pan, este chico vive preocupado por todos aquellos que se encuentran a su alrededor. Tiene un extraordinario poder espiritual, aunque todos, incluso él, ignoran de dónde viene. Rukia Kuchiki: la culpable de todo lo ocurrido en Bleach, pues sin su aparición nada hubiera pasado. Parece algo fría, seria y distante, pero en ocasiones tiene ciertos comportamientos de lo más infantil. Adora los conejos y a su hermano mayor, a pesar de que éste esté en su contra y no intente ayudarla. Uryu Ishida: el intelectual del grupo. Era, en un principio, uno de los enemigos más poderosos de Ichigo. Siendo, supuestamente, el único Quincy que queda en el mundo, ha crecido desarrollando esa parte solitaria también en su personalidad. Tiene una capacidad innata para la costura, al igual que un gran poder espiritual. Orihime Inoue: la descripción perfecta para esta chica sería la de atontada. Y es que su comportamiento infantil la hace, a la vez que adorable, un poco torpe y algo extenuante. Compañera de clase de Ichigo, al principio parece sentir un sentimiento especial por él, pero eso no llega a más y parece quedarse en simple admiración. Estuvo a punto de morir nada más convertirse Ichigo en shinigami y a partir de ese momento un sexto sentido se desarrolló en ella. Sado Yasutora (Chad): su enorme apariencia no concuerda con su edad (la misma que Ichigo, Ishida y Orihime) y su debilidad por todo aquello que sea mínimamente adorable. Le prometió a su abuelo que no volvería a luchar en su propio beneficio, y por ello, aunque le peguen una paliza, no utiliza sus puños. Hasta que conoce a Ichigo y le promete que sólo utilizará sus puños cuando sea necesario proteger a alguien. Renji Abarai: teniente del sexto escuadrón. Su personalidad es prácticamente igual a la de Ichigo, incluso podríamos decir que es mucho más orgulloso y prepotente y, aún así, no molesta tener a dos personajes tan parecidos en la misma historia, ya que cuando se juntan hacen que las situaciones acaben derivando en algo que no se espera. En un principio, quiere matar a Ichigo para devolverle los poderes a su amiga de la infancia, Rukia. Siempre ha deseado superar al hermano de Rukia, Byakuya Kuchiki, pues fue él quien les separó años atrás. Yoruichi: este gato bastante hablador y con muy mal genio llega a la vida de los protagonistas de la noche a la mañana. Esconde mucho más de lo que todos esperan, tanto en poder, como en importancia dentro de la historia. Kon: tal vez no sea el personaje que más relevancia tenga dentro de la historia, pero sí es uno de los más entrañables y el que más humor aporta. Realmente no tiene cuerpo alguno, no es más que una Alma Modificada, un experimento llevado a cabo por los shinigamis que acabó en fracaso, que ahora reside en un peluche con forma de león...o algo parecido. Por un lado, adora a Rukia, por otro, odia a Ichigo. Los trece escuadrones: dentro de la Sociedad de Almas debía haber algún tipo de organización, algo que regulara el mundo de las almas y que ejerciera orden en él. Es ahí donde entran los shinigamis, pero incluso dentro de ellos hay ciertas divisiones dependiendo de sus habilidades. Esa división se resume en los trece escuadrones. Hay que añadir, además, que el orden numérico no tiene nada que ver con el poder de los shinigamis que lo integran. En otras palabras, el primer escuadrón no es el más fuerte por ser el número uno. Los capitanes y tenientes que más importancia toman a lo largo de la historia son (a parte de Byakuya Kuchiki y Renji Abarai): Gin Ichimaru (capitán del tercer escuadrón), Sousuke Aizen (capitán del quinto escuadrón), Momo Hinamori (teniente del quinto escuadrón), Shunsui Kyouraku (capitán del octavo escuadrón), Kaname Tousen (capitán del noveno escuadrón), Toushirou Hitsugaya (capitán del décimo escuadrón), Rangiku Matsumoto (teniente del décimo escuadrón), Kenpachi Zaraki (capitán del undécimo escuadrón), Yachiru Kusajishi (teniente del undécimo escuadrón) y Ukitake Jyuushirou (capitán del decimotercero escuadrón). El autor Conocido como Tite Kubo (Noriaki Kubo) es receloso con su vida personal, de ahí que incluso utilice un pseudónimo y lo poco que se sabe sobre su vida sea algo confuso. Lo que sí parece ser cierto es que Kubo estuvo muy influenciado por uno de los mangas más conocidos, Dragon Ball. Bleach, su obra magna hasta el momento, empezó a ser publicada semanal-





AniMangaWeb Mangazine
Publicación bimestral sobre manga y anime
68 páginas a todo color
2,95 euros

DRAGON BALL Z

SON GOKU

FICHA	
Nombre:	Son Goku / Kakarot
Color de pelo:	Negro
Color de ojos:	Negro
Raza:	Guerrero del espacio (saiyán)
Profesión:	Salvador del universo
Color favorito:	Rojo

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

HISTORIA

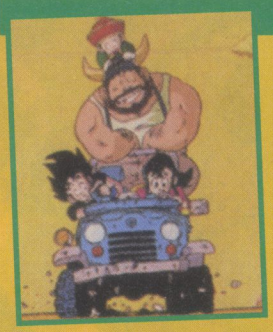
Son Goku vive solo en la montaña desde la muerte de su abuelo. Hasta que el encuentro con una joven de la ciudad llamada Bulma cambia para siempre su vida. Entonces descubre qué son las bolas de dragón, se enfrenta a quienes pretenden utilizarlas para hacer el mal y participa en emocionantes torneos de artes marciales, a la vez que su manera de ser hace que sus rivales se conviertan en amigos. Ya adulto, Goku descubre que procede de un planeta lejano y es un guerrero del espacio. Muere y resucita por primera vez, y comienza su rivalidad con Vegeta. Se suceden los enemigos malvados y violentos, que dan pie a increíbles enfrentamientos. Son seres francamente extraordinarios: Freezer, C-17 y C-18, Célula, Buu... Para vencerles, Son Goku necesita aumentar una y otra vez sus poderes, por lo que entrena duro y supera una vez tras otra sus propios límites.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

AMIGOS

Bulma es la más vieja amiga de Goku. Con ella vive todas sus aventuras y, aunque en alguna ocasión le acusa de atraer el peligro, le quiere un montón. Luego están el Duende Tortuga, su mentor, y Krilín, compañero de entrenamiento bajo sus órdenes. Probablemente Krilín sea su mejor amigo. Yamcha, Tenshin Han, Chaos, Puar, Lunch y Oolong son el resto de sus principales amigos.

FAMILIA



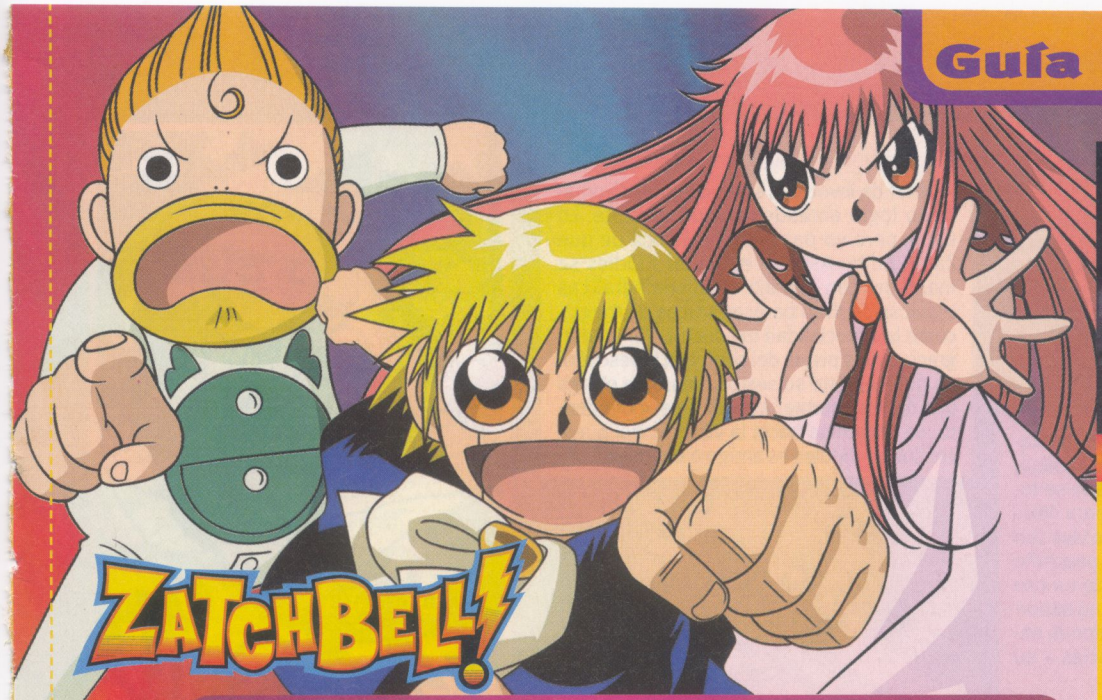
Durante el tercer torneo en que participa, Goku se enfrenta a una bonita joven que resulta ser Chichi. Le ha estado buscando para que cumpla su promesa: casarse con ella. De modo que Goku no tiene más remedio. Juntos, viven en una casita en la montaña y tienen dos hijos: primero el aplicado Son Gohan y más adelante el vago Son Goten. Eso sí, ambos llevan los genes de los superguerreros.

ENEMIGOS

Desde que Goku inicia la búsqueda de las bolas de dragón, debe enfrentarse a multitud de enemigos. De niño, lucha contra Pilaf, la Red Ribbon y los demonios, Piccolo Daimaoh, y su hijo, Piccolo Jr. Tras el nacimiento de Son Gohan, los rivales se suceden: Raditz, Nappa y Vegeta; las fuerzas especiales de Freezer y él mismo; los androides C-19 y C-20, seguidos de los C-17 y C-18; el extraño Célula con sus evoluciones; y finalmente Babidí, junto a Dabra y Buu.

ATAQUES

Sin duda, el ataque más característico de Goku es la onda vital ("kame-hame"). Conforme perfecciona su técnica, el ataque es cada vez más poderoso y devastador. Pero su ataque más letal, como se demuestra en varias ocasiones, es la bola de energía ("genkidama") que es capaz de crear con la ayuda de la energía que le dan todos los seres vivos del planeta. También cabe destacar el cambio de lugar instantáneo ("shunkanido"), que le permite teletransportarse de un lugar a otro por muy lejos que esté, siempre que haya una energía conocida.



1ª TEMPORADA, PARTE 4: EPISODIOS 40-52

40. Hermano mayor Kanchome

Por querer comerse unos dulces, Kanchome acaba como principal atracción de un circo ambulante. Su torpeza provoca las risas del público y se hace muy popular. En una aldea conoce a Ruska, que siempre ha querido tener un hermano mayor. Kanchome le dice que él será su hermano protector. Algo que deberá demostrar cuando un mamodo dragón, Bago, ataque la granja de Ruska y su abuela. Mientras tanto, Naomi y Tia se conocen en el parque y se hacen amigas.

41. Invencible Kanchome

Kanchome no ha podido evitar que Bago se lleve el ganado de Ruska y, además, la ha decepcionado. Pero no va a rendirse tan fácilmente. Con la ayuda de Folgore, que acaba de encontrarle, se dirige hacia el lugar en que se esconde el mamodo. Allí demuestra su valentía y aparece el tercer conjuro: "diaporuk". Sirve para proyectar la ilusión de que es gigantesco, y eso le lleva a la victoria. Kanchome se ha comportado como un verdadero hermano mayor y por eso Ruska ahora es feliz.

42. Enemigos crueles

Zatch tiene fiebre y prácticamente delira, pero aun así sigue a Kiyomaro al instituto. Allí, definitivamente, se desmaya. Suzy se encarga de cuidarlo. Mientras tanto, Apolo ha ido a visitar a Kiyomaro para contarle que Robbes ya no está. El mamodo que se parece a Zatch quemó su libro en Holanda. Se llama Zeno y su compañero, Dufort. Al despertar, Zatch se entera de ello. Kiyomaro promete venganza y Zatch, convertirse en el próximo rey de los mamodos.

43. Mantis Religiosa Joe, el héroe de la justicia

Zatch consigue que Suzy y la mujer del profesor le acompañen a los grandes almacenes. Allí se graba su programa favorito, "Mantis Religiosa Joe". Pero descubre que el superhéroe no es más que un disfraz. De pronto, Suzy, la mujer del profesor y los demás clientes ven que las ofertas del centro son un timo. Los niños y niñas lloran, y el hombre que hace de Mantis Religiosa Joe, como haría el defensor de la justicia al que representa, se enfrenta al director de los grandes almacenes.

44. Invitación a un duelo

En la fría Rusia, el mamodo Bari está harto de enfrentarse a debiluchos. Por eso viaja hasta Japón para retar a Zatch, del que sólo sabe que ninguno de sus rivales ha podido contarlo. Sin embargo, cuando le ve, cree que es una tomadura de pelo. Aun así, combaten. Zatch tiene miedo, porque es consciente del poder que tiene, pero quiere demostrarle que él también es muy fuerte.

45. Zatch vs Bari

Bari es individualista y no comprende que la gente se preocupe por los demás. Kiyomaro intenta hacerle ver el motivo de esa actitud, que lleva en volandas a Zatch. Bari es sólo odio y fuerza bruta, no tiene sentimientos positivos. A pesar de que sus ataques no le hacen nada, Zatch sigue luchando a tope. Sus ojos son la viva imagen de la determinación. Bari, en cambio, no sabe ni siquiera qué tipo de rey quiere ser. Gustav, su compañero, decide que el combate ha acabado. Aplazan el desenlace para el futuro.

46. El aviso de Ponygon

Kiyomaro y Zatch siguen deprimidos tras su batalla frente a Bari, en la que se han dado cuenta de lo débiles que son todavía. Ponygon también ve que necesita encontrar cuanto antes a su compañero. Cuando está a punto de rendirse, encuentra a un tipo con cara caballuna que se interesa por el libro de conjuros. Como necesita un par de ayudantes, usa a Ponygon y Zatch. Pero la verdad es que es un ladrón. Ponygon tendrá que continuar sin compañero.

Recortar por la línea de puntos

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

47. Estruendo en la nieve

Sherry y Brago se encuentran en las montañas, buscando a Koko y Zofis. En el camino, se enfrentan a los mamodos con que se topan, pero también tienen tiempo para otras cosas. Como conocer a un niño que vive con su abuelo. Brago la toma con el pequeño porque no ha tenido agallas cuando un oso les ha atacado. En el fondo, lo que no soporta es que el niño no haya tenido valor de enfrentarse a sus miedos. Pero gracias a su ejemplo, el chico lo hace.

48. El misterio de la estela de piedra

Paseando con Suzy, Kiyomaro ve en un escaparate una estela de piedra como la que estudiaba su padre. La compra e intenta descifrar su enigma, pero no lo logra. También Brago encuentra otra, pero la tira al mar. Por su parte, Zatch, Tia y Ponygon inician un entrenamiento especial para hacerse más fuertes. Mientras tanto, un curioso hombre llega a Japón con su mamodo y una cohorte de tipos extraños. Su objetivo es encontrar a Zatch. Justo entonces, alguien se apodera de la estela de Kiyomaro. ¡Pero es que ha reunido varias decenas! ¿Qué secreto ocultan?

49. El doctor Riddles y los doce majestuosos

Kiyomaro se vuelve loco buscando la estela desaparecida. Pero se olvida del asunto cuando aparecen el doctor Riddles y su mamodo Kido, junto a los doce majestuosos, doce superhéroes con increíbles poderes. Si Kiyomaro quiere saberlo todo sobre los mamodos, deberá vencer en un combate. Durante el transcurso del mismo, el extraño doctor le va dando pistas y así, finalmente, descubre de dónde proceden los conjuros: de la fuerza interior del mamodo. Así despierta el sexto conjuro.

50. El sexto conjuro

A pesar de invocar el sexto conjuro, Kiyomaro no logra entender en qué consiste. Lo usan, pero no pasa nada más allá de que Zatch brille. Así que el doctor Riddles se mantiene con ventaja en el combate. Las técnicas de Kido parecen trucos de magia, como la especialidad del doctor. Por suerte, gracias a las pistas del rival, Zatch descubre en qué consiste su sexto conjuro: le otorga una fuerza enorme. A partir de ese momento, se encamina hacia la victoria. Así pues, ¿el doctor Riddles es amigo o enemigo?

51. El mamodo enmascarado

Zofis y Koko son quienes han estado recopilando las estelas de piedra. Y al contacto con una misteriosa luz azul, éstas reaccionan... Pero antes, tienen planes. Primero manipulan a Suzy para que lleve una carta a Kiyomaro. Es una invitación a una fiesta y viene firmada por "Milordo-Z", el seudónimo de Zofis. En esa fiesta, intentan engañarles para que luchen con ellos, pero ellos pasan de la oferta. No les gusta eso de manipular corazones ajenos. Acaban luchando, pero el combate queda a medias.

52. Mi amado Zatch

Se celebran las jornadas deportivas del instituto y Kiyomaro no quiere que el bueno de Zatch asista. El profesor Yamanaka, Iwashima, Kaneyama y Kiyomaro se juegan los platos de la comida especial del día. Mientras tanto, Zatch se dirige hacia el instituto cuando aparece una chica mamodo, Penny. Ella está enamorada de Zatch desde hace mucho, pero él no puede recordarla del mundo mamodo. Herida en sus sentimientos, emerge la personalidad oculta de Penny, fría y despiadada. ¡Y se marca como objetivo acabar con Zatch!

DATOS

El manga

Como la mayor parte de las series de anime, *Zatch Bell!* tiene su origen en un manga. Su autor es Makoto Raiku, un joven dibujante –tiene 33 años– al que esta obra le ha supuesto su consagración. Tras una temporada de aprendizaje junto a Kazuhiro Fujita (autor de *Ushio to Tora*, inédita en España), comenzó dibujando historias cortas y no vio su primera obra serializada hasta 1999.

Dos años más tarde, volcaba todo su sentido del humor en Zatch Bell!. Publicada desde entonces en la popular revista *Shonen Sunday*, está a punto de alcanzar la treintena de tomos. Alcanzó tal popularidad que acabó siendo llevado al anime, en una serie de televisión de 150 capítulos y dos películas.

Obviamente, ambos productos tomaron caminos diferentes en cuanto a argumento, dado que el manga seguía abierto. Eso llevó a que la trama variase, aunque afortunadamente los cambios son menores y no suponen variaciones drásticas. Sólo en un momento muy avanzado se notan más claramente.

En España, el manga está siendo publicado mensualmente por Norma Editorial desde hace tiempo, y a finales de junio ha lanzado el volumen 18. Cada tomo cuesta 6,95 euros.

ZATCHBELL!

JETIX 2

MILORDO-Z Y LAS ESTELAS MISTERIOSAS

Las estelas de piedra relacionadas con el mundo mamodo están desapareciendo. Detrás de ello, se encuentra un misterioso personaje, Milordo-Z. Este mamodo conoce el secreto que ocultan y las está reuniendo con oscuros fines. ¿Podrán Zatch y sus amigos evitar sus malévolos planes?

ESTELAS Zofis las ha reunido todas.

MALVADAS Manipulan a los mamodos milenarios.

FUERZAS DEL BIEN Unidos lucharán contra Zofis.

Un enemigo en la sombra

El profesor Takamine y su colega, el profesor D'Artagnan, llevan tiempo investigando una extraña estela, pero lo único que han sacado en claro es que tiene unos mil años de antigüedad y que está hecha de un mineral desconocido hasta ahora. El padre de Kiyomaro sabe que tiene algo que ver con la gran batalla mamodo. Kiyomaro encuentra otra en una tienda, pero no logra descifrar el enigma que esconde. Y entonces... ¡alguien roba ambas estelas! De hecho, tiene un montón colocadas en una oscura catacumba. Es un mamodo demoníaco que va enmascarado y se hace llamar Milordo-Z. Conoce muy bien el secreto de las estelas y piensa usarlas en su beneficio para ganar la batalla mamodo.

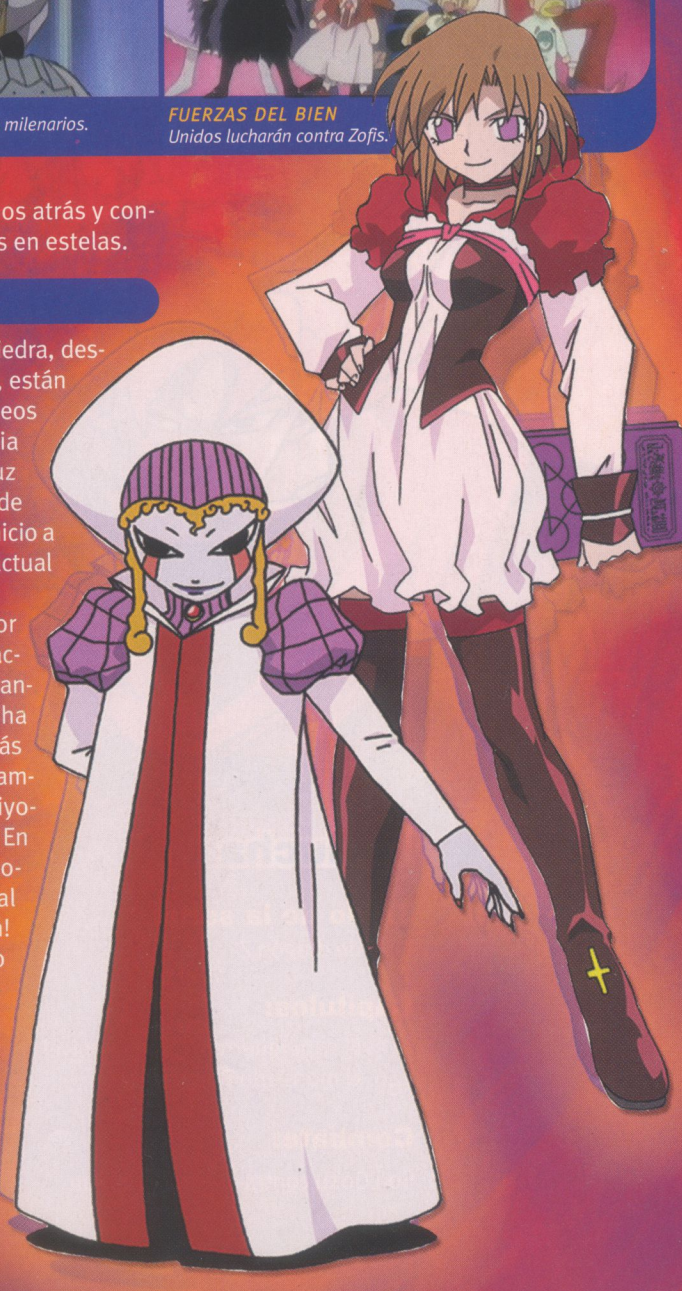
Los planes de Milordo-Z

A Zatch y Kiyomaro no les gusta que ese mamodo se dedique a manipular los corazones ajenos, por lo que no aceptan su oferta para luchar juntos. Al contrario, se enfrentan a él. Aunque la batalla queda interrumpida, sus caminos vuelven a encontrarse muy pronto. Un mamodo con aspecto de rana, Byonko, está reuniendo mamodos para que se pongan al servicio de Milordo-Z. Como Penny, que estaba enamorada de Zatch pero ahora le odia con toda su alma. Con ellos y los mamodos que están encerrados en las estelas, tiene mucho poder. Porque sí, las misteriosas estelas son el producto de un conjuro de Golem de Piedra, un mamodo que luchó mil años atrás y convirtió a muchos de sus rivales en estelas.

Juntos para la lucha

Esos mamodos sellados en piedra, después de mil años encerrados, están llenos de odio y arden en deseos de dar rienda suelta a su furia destructiva. Mediante una luz azulada, Milordo-Z los libera de su prisión de piedra y así da inicio a la primera gran batalla de la actual guerra entre mamodos.

Mientras tanto, el doctor Riddles se ha puesto en contacto con quienes formarán el bando del bien. A todos les ha ayudado a mejorar, a saber más sobre el libro de conjuros y también sobre los mamodos: Kiyomaro y Zatch Megumi y Tia, Li En y Won Rei, Folgore y Kanchome... ¡Incluso encuentra al dueño del libro de Ponygon! Únicamente Sherry y Brago han rechazado su ayuda. Todos obtienen nuevos y poderosos conjuros con los que pueden plantar cara a Milordo-Z. Juntos, se dirigen al templo de Bolo, en Sudamérica, donde se esconde ese odioso mamodo, que no es otro que Zofis.



LAS BATALLAS MÁS EXCITANT

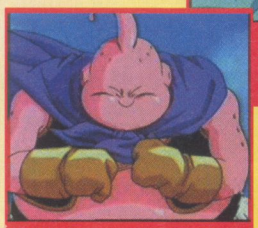
Son Goku co

No podíamos dejar un número en el que dedicamos especial atención al anime de peleas con más seguidores sin una nueva edición de esta sección aperiódica. Esta vez, analizamos el primer encuentro entre Son Goku y el monstruo Buu.

Punto de partida

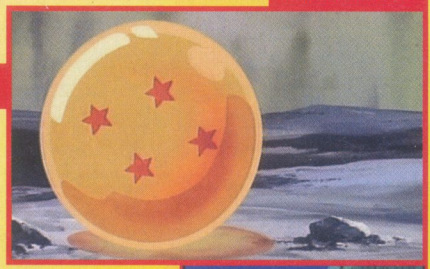
El brujo Babidí ha liberado al monstruo Buu y ahora, juntos, se dedican a destrozar una ciudad tras otra en busca de Piccolo, Trunks y Son Goten. Cuando descubren dónde vive la familia de Trunks, se dirigen hacia allí con crueles intenciones. Bulma le recuerda a Goku que el radar de las bolas de dragón está en su casa. Así que, mientras Trunks se encarga de ir en su busca, Goku se presenta ante el enemigo.

BABIDÍ *Utiliza a Buu para sus malvados planes.*



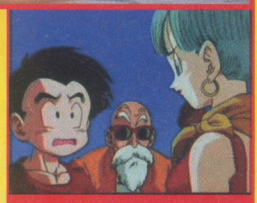
BUU *A pesar de su aspecto, no hay que infravalorarle.*

BOLAS DE DRAGÓN *Sólo se puede resucitar a las personas invocando a Shenron.*



La batalla

Goku tan sólo pretende ganar tiempo y que Trunks recoja el radar. Por eso, antes de que se inicie un combate, le hace una demostración a Buu de las diferentes fases de su poder. Por primera vez se deja ver en el tercer nivel: el súper guerrero que ha superado la fuerza de los superguerreros.



AMIGOS *Están muy preocupados por la que se avecina.*

Goku primero se transforma en un superguerrero normal. Después, en un superguerrero a la máxima potencia y, finalmente, en este nuevo estado en el que cambia su apariencia, endureciéndose las facciones de su rostro y creciéndole el pelo rubio. Buu entonces quiere comprobar su poder y Goku comienza su ofensiva.

El superguerrero agarra a Buu por la cabeza, lo retiene con una mano y con la otra le pega un puñetazo tras otro. Al final, arroja con toda su fuerza al mons-

AFECTADO *Piccolo nota el enorme poder de Goku en su nuevo nivel.*

La lucha

Título de la serie:
Bola de dragón Z

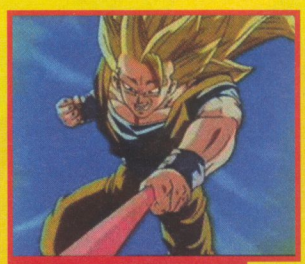
Capítulos:
245. El superguerrero de tercer nivel
246. El monstruo Buu se rebela

Combate:
Son Goku contra el monstruo Buu

© 1989 Bird Studio / Shueisha, Toei Animation

ES DEL ANIME... 5

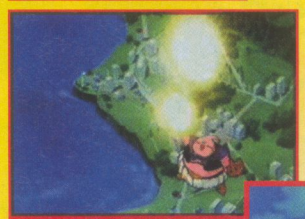
tra Bubú



TENTETIESO Son Goku golpea a Buu como si fuese un muñeco.

truo rosa contra un rascacielos. Buu, que no tiene ni un rasguño, reaparece y ataca a Goku con la técnica de los disparos múltiples de energía, una técnica de Vegeta. Pero no consigue acertar ni un solo disparo.

Furioso, inicia la lucha cuerpo a cuerpo, pero Goku utiliza el cambio de lugar instantáneo para hacerle creer que es muy veloz y no le podrá ni siquiera rozar. Eso acaba de enrabietar aún más al monstruo.



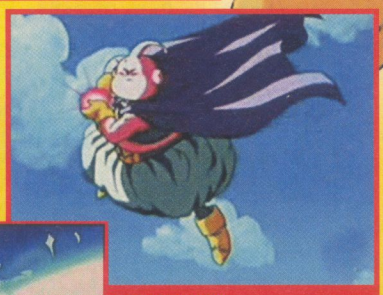
DISPAROS Esta técnica la aprende durante su combate con Vegeta.

IRA Buu está que echa chispas.

TELETRANSPORTACIÓN Son Goku aprovecha la técnica de los Tsufur para esquivar los ataques de Buu.

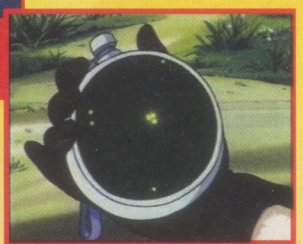
El desenlace

Para acabar la batalla, Son Goku utiliza su poderosa onda vital y atraviesa el cuerpo de Buu. Podría parecer que ha vencido, pero el monstruo puede regenerarse y vuelve como si nada. Entonces es él quien ataca a Goku con una onda vital igual de potente. Por suerte, el guerrero consigue esquivarla. De repente, Son Goku se da cuenta de que Trunks está regresando al palacete de Dios, así que ya puede retirarse. Ha cumplido con su objetivo. Evitando los últimos ataques de Buu, se despide de él, pidiéndole que no haga más daño en un par de días y entonces podrá divertirse luchando contra alguien tanto o más fuerte que él.

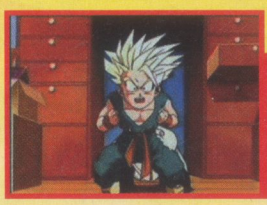


ONDA VITAL Buu imita las técnicas de lucha de su contrincante.

ATAQUE CERTERO Son Goku da de pleno al enemigo con su onda vital.



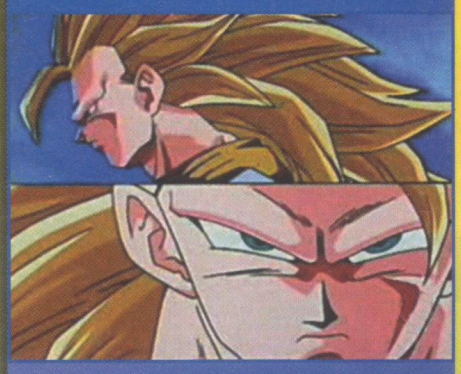
RADAR Con él se pueden encontrar las esferas mágicas.



TRUNKS Busca desesperadamente el radar de las bolas de dragón.

¿Por qué gana Son Goku?

Vale, el combate queda en suspenso. Pero hay que tener en cuenta que Son Goku juega con Buu como quiere, gracias al estado de superguerrero que ha alcanzado. Sólo el hecho de que debe regresar al Más Allá le impide acabar con Buu, aunque él parece no estar seguro del todo de su victoria.



SUPERGUERRERO Son Goku alcanza el increíble tercer nivel de superguerrero.

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

ANOTHER ROAD

Esta es la segunda vez que estos personajes creados por Akira Toriyama visitan la PSP, y el resultado es muy divertido: arcade de lucha a una velocidad endiablada y con mucha similitud con el anime.

Ahora bien, los seguidores de la saga no encontrarán mucho parecido con lo que se explica en la serie original, ya que el argumento se basa en un "¿Y si...?". Es decir, que se aprovechan los personajes y los escenarios que sí han salido en la serie, pero la acción se desarrolla en un futuro hipotético que no se

ha explicado. En ese futuro Trunks debe salvar al mundo en solitario, con la amenaza de un enfrentamiento final con Bu, que ha resucitado y está dispuesto a exhibir su tremendo poder. Controlamos a Trunks por el escenario en 3D, y él es el protagonista, aunque podremos usar a otros personajes a medida que avance la aventura. En el modo Historia, Trunks debe ir de una ciudad a otra para salvarlas de la destrucción. La novedad es que hay que despabilar para llegar hasta ellas: tenemos un tiempo límite que cumplir, si no, los enemigos habrán convertido la ciudad en ruinas... ¡Un poquito de emoción antes del combate! Cuando les derrotemos, además de la gratitud de nuestros vecinos, también obtendremos unas cartas, que nos servirán para incrementar las habilidades de lucha.

Combates sin tregua

Y es que los combates son sin duda la salsa del juego. Una vez se ha contactado con el enemigo, se establece el típico 1 contra 1, con la novedad de una nueva cámara más vistosa, que se une a las ya existentes en anteriores versiones. Situada casi a la espalda del personaje al que controlamos, mirando hacia el enemigo, resulta muy útil para dirigir las ondas de energía y guardar las distancias. El reparto de golpes se efectúa con los habituales combos, y los especiales con la flecha de dirección y el círculo. Naturalmente, acompañados de los gritos en japonés –se ha respetado el original– de los esforzados luchadores. Como ya pasaba en el Shin Budokai Tenkaichi precedente, es necesario, además de hacer volar los dedos sobre la botonera, ser un planificador nato. Dominar los combos y saber cuál utilizar será clave para hacer mucha pupa al adversario y para administrar nuestras fuerzas.

Otras modalidades

El juego también incorpora otras modalidades para darle más vidilla, o para jugarlas como complemento al modo Historia. El modo Pruebas Z se divide en tres categorías: Supervivencia, que consiste en acabar con todos los enemigos que podamos sólo con una barra de vitalidad; Contrarreloj, una serie de batallas en el menor tiempo posible; y Reto, batallas o misiones muy específicas, especialmente indicado para los que controlan mucho. El modo multijugador Versus no es on-line, sino por red local, y con él puedes "pegarte" con un amigo de la única manera que resulta divertido... virtualmente.

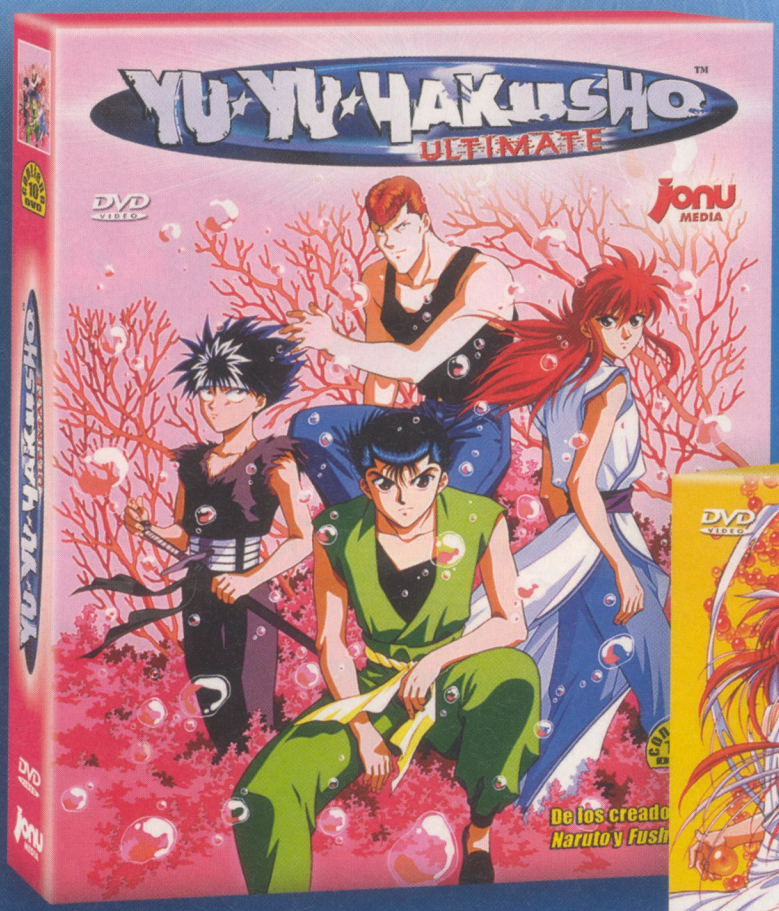
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2: ANOTHER ROAD
Formato: PSP
Género: Lucha
Compañía: Atari
Precio: ¿? ?
Fecha de salida: 15 de mayo

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation/2007 NBGI

YU YU HAKUSHO™ ULTIMATE

Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes.

JONU MEDIA



Nº 1 en todo el mundo

EMITIDO EN LA SEXTA

JONU MEDIA te presenta "Yu Yu Hakusho" ("Los guerreros del Más Allá"), una de las series de animación más espectaculares y populares del mundo.
Disfruta de las trepidantes aventuras de Yusuke y sus amigos en un mundo de acción y fantasía. De los productores de "Bleach" y "Naruto", los dos títulos más importantes del anime actual. Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes. Y a un precio espiritual.

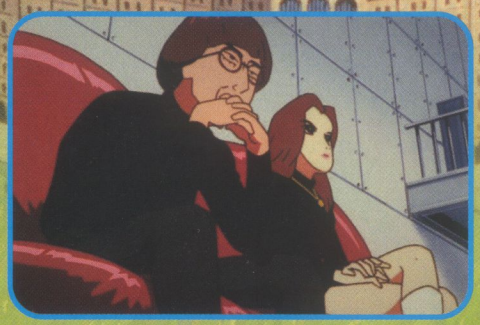
¡CÁZALO ANTES DE QUE SE AGOTE!

©Yoshihiro Togashi 1990, 1994/Shueisha, Fuji TV, Pierrot

Más de 50 capítulos en cada volumen

SHIN CHAN ¡Los adultos contraatacan!

La última película protagonizada por Shin Chan llega al formato doméstico tras su exitosa andadura por los cines de toda España. Así pues, los seguidores del crío más divertido y gamberro del anime actual podéis haceros desde ya con su octava aparición en DVD. ¡Y en unos meses llegará la novena!

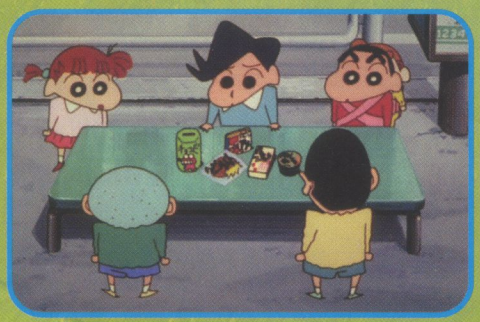


Un extraño museo para adultos

Los adultos de Kasukabe tienen un nuevo lugar donde pasar su tiempo libre: un parque temático dedicado al siglo XX. Allí pueden adquirir todo tipo de productos típicos de décadas anteriores, jugar a los juegos que practicaban de pequeños, volver a probar los platos de entonces o protagonizar sus series favoritas. Pero cada vez están más obsesionados con ese parque y los niños, que se aburren en un lugar tan "antiguo", no saben qué les está pasando a sus padres. Todos los adultos de Kasukabe están volviendo a vivir como años atrás. Y no sólo allí, sino que lo mismo sucede por todo el país. Una asociación de amantes de la vida tal como era antes quiere devolver a Japón al pasado. El plan maestro de ese grupo pasa por hipnotizar a los adultos y hacer que vuelvan a comportarse como niños y jóvenes para que recuperen los gustos y modos de vida de entonces.

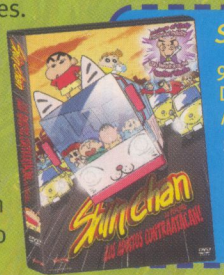
Hay que salvar el futuro

Eso sucede con Hiroshi y Misae, de modo que Shin Chan tiene que encargarse de Himawari. Cuando sale a la calle, ve que todos los adultos están jugando en vez de ir a trabajar. ¡Incluso los profesores de la guardería! Entonces aparece una flota de camiones y todos se suben en ellos. Shin Chan y sus amigos se reúnen para decidir qué hacen. Sin adultos, los niños deben sobrevivir solos y el miedo se apodera de ellos. Esa misma noche, la maléfica asociación recoge a los niños, pero algunos, como el grupo de Shin Chan, no caen en la trampa. A la mañana siguiente, la guardia del parque temático va en busca de los "rebeldes". Shin Chan y sus amigos huyen con el autobús de la guardería en una espectacular persecución. Acaban en el parque temático, pero les capturan a todos salvo a Shin Chan. En sus manos está liberar a sus padres, a sus amigos y al resto de los adultos. ¡De él depende el futuro!



Las aventuras del cerdito valiente

Mientras vaga por el Japón feudal, Shin Chan salva a un cerdo anciano de unos gamberros y éste, como agradecimiento, le regala unas maracas mágicas. En su camino, Shin Chan se ve inmerso en las desgracias de la gente llana. Decide ayudarles, pero como él solo no puede, agita las maracas y entonces... ¡aparece el increíble cerdito valiente! Y de regalo, un capítulo especial en que las tres generaciones de los Nohara se reúnen.



Shin Chan: ¡Los adultos contraatacan!

90 minutos + 20 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audios: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: castellano para sordos
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Cortometraje: Las aventuras del cerdito valiente vol.1, Ficha técnica, Ficha de personajes, Entrevistas al director y al productor de la película, Storyboard, Tráiler japonés, Tráiler cinematográfico, Shin Chan en DVD, Juegos, Galería de productos, Shin Chan en Cartoon Network y Otros títulos de Luk
Fecha de lanzamiento: 20 de junio de 2007
Distribuidora: Luk Internacional
Precio: 17,95€

Samurai Deeper Kyo

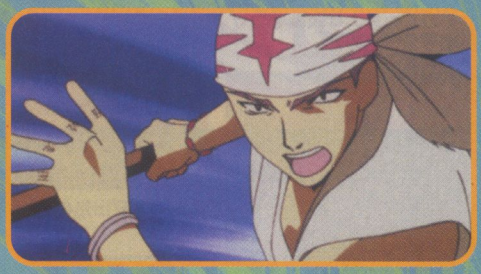
Una de las series más espectaculares de los últimos años llega en DVD gracias a Jonu Media. Se lanza en una edición limitada que hará las delicias de los muchos fans que han sido fieles al manga, recientemente concluido. Únete a Kyoshiro –o Kyo Ojos de Ogro, según el momento–, Yuya y demás luchadores en esta sobrenatural aventura en el Japón feudal.

El vendedor de medicinas asesino

Kyoshiro Mibu es un vendedor de medicinas ambulante. Viaja de aquí para allá sorteando los peligros del Japón de comienzos del siglo XVII, aunque no tiene mucha fortuna con sus productos. De pronto, encuentra a una joven muy guapa que parece estar enferma. Sin embargo, se trata de una trampa ideada por la chica, que es una cazarrecompensas llamada Yuya Shiina, para capturarle. ¿Que por qué le captura? Porque cree que él es el legendario Kyo Ojos de Ogro, un asesino temible del que se dice que ha matado a más de mil hombres. Parece que se trata de un error, pero cuando ambos son atacados por un "gen'yo", una especie de ser demoníaco, el alma de Kyo Ojos de Ogro se apodera de la voluntad de Kyoshiro para luchar. ¡Ambos comparten el mismo cuerpo!

Los diez heroicos de Sanada

Una vez lo sabe, Yuya no está dispuesta a separarse de Kyoshiro, consciente de que tarde o temprano le podrá entregar a las fuerzas de seguridad y llevarse la suculenta recompensa. No obstante, ese momento parece no tener que llegar nunca, ya que constantemente aparecen misteriosos y extraños personajes que quieren algo de Kyoshiro o Kyo. Después de conocer a Benitora, el maestro de siluetas, aparece en escena Yukimura Sanada, el líder del poderoso grupo "los diez heroicos de Sanada". Está formado por ninjas de alto nivel que

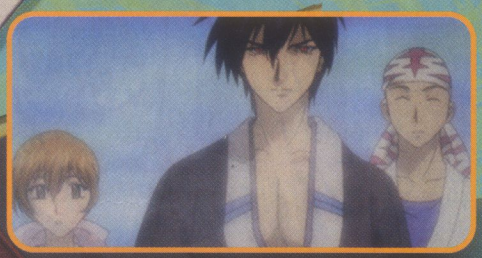


sirven fielmente a Yukimura, un chico que tiene planes muy especiales para el futuro. En principio, buscan a Kyoshiro por orden de la señorita Sakuya. Cuando le encuentran, pasan a vivir múltiples aventuras junto a él, como el torneo organizado por el shogún Tokugawa o, posteriormente, la visita a la espesura de Aokigahara.

El clan Mibu, del que se separó Kyoshiro tiempo atrás, está detrás de lo que puede ser una

El regreso del diabólico Nobunaga

tragedia para la historia de Japón. Pretenden revivir a Oda Nobunaga, que fue asesinado por Kyo Ojos de Ogro años antes. Para ello envían a los doce "shinso" a acabar con el grupo. La batalla por la resurrección de Nobunaga y un secreto aún más peligroso, ligado al porqué de la unión entre Kyoshiro y Kyo, llevarán a este grupo de valientes a vivir la aventura más extrema de sus vidas.



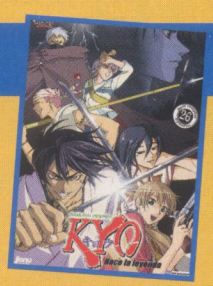
Jonu MEDIA

CONCURSO

Tenemos 2 copias de la edición integral de **Samurai Deeper Kyo** para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuál es la profesión del protagonista de la serie, Kiyoshiro?

Samurai Deeper Kyo, edición limitada

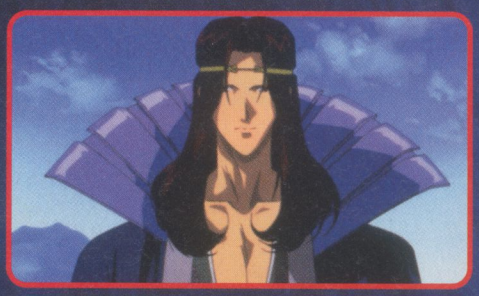


Serie completa (26 episodios)
650 minutos
5 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Karaoke, Jonu Media en el Salón del Manga'06, Otros títulos
Regalos: Libreto exclusivo y póster reversible.
Fecha de lanzamiento: 23 de mayo de 2007
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 69,95€

El décimo aniversario de esta fabulosa serie de acción ambientada en el Japón del último cuarto del siglo XIX llega a su fin con la edición del tercer digipack. Kenshin, Sannosuke y el resto de sus amigos se enfrentan a nuevos peligros, entre los que destaca un nombre: Shogo Amakusa. ¿Podrá "Battosai" Himura mantener la paz en un período tan frágil para el país?

La conspiración cristiana

Kenshin y sus amigos lograron salvaguardar la paz y acabar con los malvados planes de Makoto Shishio. Después de un tiempo de calma, en el que han vivido pequeñas aventuras, un nuevo peligro acecha el incipiente aperturismo del país y la revolución que está suponiendo la era Meiji. El viejo Okina, a través de Misao, les hace llegar un mensaje preocupante: se acerca una rebelión y los fieles cristianos están implicados. Kenshin, Yahiko y Sannosuke parten a la isla de Shimabara, el centro neurálgico de los rebeldes. Allí conocen al instigador, un misterioso samurái muy habilidoso con la espada: Shogo Amakusa. En una batalla frente a él, Kenshin queda ciego debido a una extraña técnica. Aun así, no va a abandonar. Por su parte, Sannosuke conoce a Sayo, que está muy ligada a Amakusa. Una traición en el seno de los rebeldes acelera la represión. Kenshin debe evitar como sea que se repita la masacre de años atrás en esa misma isla. Y, por supuesto, recuperar la vista.



Tesoros, un elixir y el Feng Shui

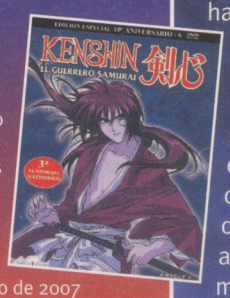
Gracias a su actuación, los chicos del dojo Kamiya vuelven a darle un respiro a los cambios que se producen por todo el país. Pero que no haya enemigos peligrosos no significa que acaben las aventuras. Primero, el grupo conoce al maestro Katsu Kaishu y a su discípulo Daigoro. Cuando el primero expulsa al segundo, Kaoru le acoge en su dojo, donde comienza a entrenar. Las cosas se complican cuando secuestran a la hija de Kaishu, de quien está enamorado Daigoro, y éste acude en su rescate. Los culpables son los miembros del Beni Aoi, vasallos del antiguo shogún, quienes acusan a Kaishu de la rendición de su señor. Solucionado este embrollo, Kenshin se embarca en la búsqueda de un elixir milagroso que parece encontrarse en un templo maldito que se halla en el interior de un lago. Para hacerse con él, deberá luchar contra unos guerreros misteriosos que visten de negro. Finalmente, el grupo se ve envuelto también en la batalla definitiva entre los ancestrales clanes Mizu y Kaze, que durante generaciones compitieron por ser los maestros de Feng Shui del shogunato Tokugawa.

CONCURSO

Tenemos 2 del pack de la segunda temporada de **Kenshin, el guerrero samurái** que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A qué isla viajan Kenshin y sus amigos?

Kenshin, el guerrero samurái (3ª temporada)



Episodios 63 al 94
13 horas y 20 minutos
6 DVD9 / NR-13
Audios: japonés 5.1 y español 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Fichas de personajes, Curiosidades
Fecha de lanzamiento: 23 de mayo de 2007
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 49,95€

© Nobuhiro Watsuki / Shueisha Inc./ SME Visual Works

Selecta Visión

DRAGON BALL Z
VOLUMEN 12

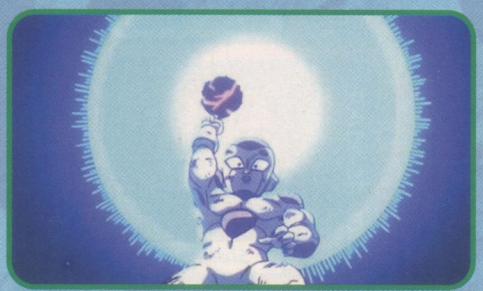
La lucha contra Freezer es cada vez más dura. Goku se esfuerza al máximo, utilizando toda la potencia que posee su cuerpo de la forma que le enseñó Kaito. Pero no hay manera. Deberá recurrir a la fuerza universal, aquélla que procede de los seres vivos del planeta. Alguien tendrá que combatir mientras tanto con el malvado tirano extraterrestre.

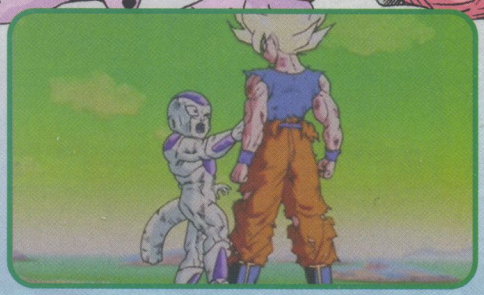
Dura situación en Namek

La llegada de Goku a Namek no ha servido de mucho. Tras vencer al comando Ginew y ver cómo Freezer acababa con la vida de Vegeta, el guerrero del espacio se enfrenta a Freezer, que se ha transformado varias veces y ahora muestra su apariencia real. Es muy poderoso y supera a Goku tanto en velocidad como en potencia. Es más, ¡no parece estar usando toda su fuerza! Ni siquiera luchar manteniendo constante el poder que consiguió durante su entrenamiento con Kaito da resultados a Goku. Ante la atenta mirada del resucitado Piccolo, Krilín y Son Gohan, Goku comienza a desesperarse. Entonces recurre a una multiplicación de la fuerza al estilo de Kaito, pero ni con ésas es capaz de hacerle un solo rasguño a Freezer. El villano alienígena parece realmente invencible.

La última esperanza, frustrada

En la Tierra, Chichi aguarda el rápido regreso de Goku y su pequeño Gohan. Bulma, por su parte, se encuentra sola en medio de Namek sin saber muy bien qué demonios está pasando. Y junto a Kaito, en el Más Allá, están Yamcha, Ten Shin Han y Chaoz. Los cuatro están al tanto de cómo evoluciona la batalla en el lejano planeta. Ellos sí saben que la situación es crítica. Como lo sabe Goku, que decide utilizar la bola de fuerza universal para atacarle. Pero para reunir tanto poder como sea posible, necesita que alguien entretenga a Freezer. Piccolo, con parte de la energía que le dan Krilín y Gohan, se encarga de ganar tiempo. Finalmente, logra lanzar la bola contra él. Sin embargo, pese a darle de lleno, Freezer sobrevive al ataque. Y está muy cabreado.





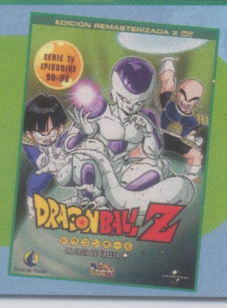
La leyenda se hace realidad

La furia del tirano cae sobre Piccolo, que se interpone en un ataque mortal que iba dirigido a Goku, y en Krilín, que es literalmente volatilizado. Freezer ha cometido un gran error. Tiempo atrás, destruyó el planeta Vegeta porque temía una leyenda local según la cual cada mil años aparece un superguerrero con una fuerza prácticamente ilimitada. Y esa leyenda ahora se convierte en realidad cuando la rabia de Son Goku hace emerger todo su poder y se transforma: su cuerpo desprende un aura dorada, sus cabellos se tornan rubios y sus ojos se vuelven azules. Gana muchísimo poder, así como velocidad y resistencia. Sí, Freezer se ha encontrando con la horma de su zapato. Se avecina una lucha titánica de consecuencias imprevisibles.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

Dragon Ball Z, volumen 12

Episodios 90 al 98
225 minutos
2 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, catalán 2.0, euskera 2.0, gallego 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha artística, Ficha técnica, Ficha de personajes, Notas de producción, La restauración vol.12, *Opening* subtitulado y *Ending* subtitulado
Lanzamiento: 27 de junio
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 24,95€



TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

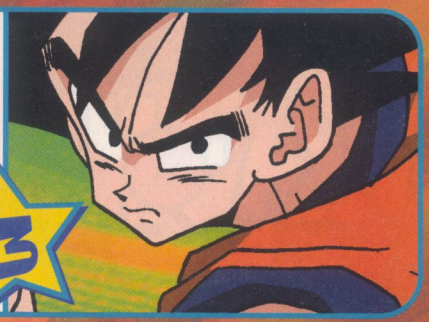
Naruto

Recupera el primer puesto gracias a sus nuevas aventuras.

2 INUYASHA

Inuyasha

Ni su Tessaiga ha podido con el vendaval ninja.

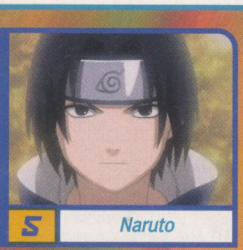


3 SON GOKU

Bola de dragón Z

Ha hecho un cambio de lugar instantáneo hasta el podio.

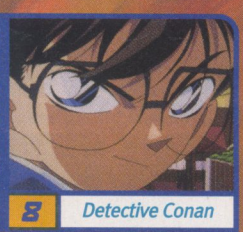
4 MONKEY D. LUFFY — One Piece



5 SASUKE UCHIHA — Naruto

6 ZATCH BELL — Zatch Bell!

7 SHIN CHAN — Shin Chan



8 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

9 OLIVER ATON — Campeones

10 SESSHOMARU — Inuyasha

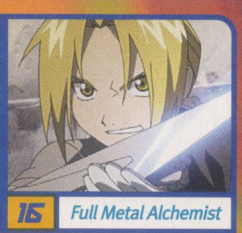
11 SAKURA KINOMOTO — Sakura, cazadora de cartas

12 ZORRO RONOA — One Piece

13 SAKURA HARUNO — Naruto

14 KAKASHI HATAKE — Naruto

15 KENSHIN HIMURA — Kenshin, el guerrero samurái



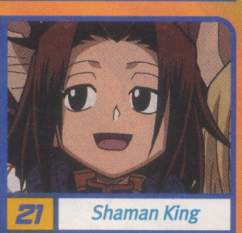
16 EDWARD ELRIC — Full Metal Alchemist

17 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha

18 ASH KETCHUM — Pokémon

19 SHINICHI KUDO — Detective Conan

20 BENJI PRICE — Campeones



21 YOH ASAKURA — Shaman King

22 MIROKU — Inuyasha

23 VEGETA — Bola de dragón Z

24 RAN MOURI — Detective Conan

25 SEIYA — Caballeros del Zodíaco

TOP-10 SERIES

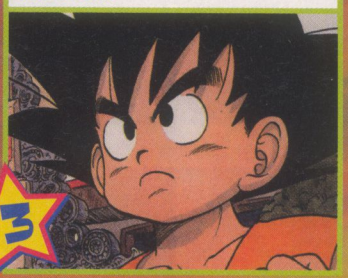
Naruto Vuelve a liderar también en este apartado.

1

Inuyasha
Aguarda mejores momentos con sus nuevos episodios.

2

Bola de dragón
La saga Z ha arrasado en audiencia.



3

4 One Piece

5 Shin Chan

6 Detective Conan

7 Pokémon

8 Zatch Bell!!

9 Campeones

10 Shaman King

TOP-10 MASCOTAS

Pikachu Pokémon Afronta los peligros junto a Ash.

1

Nevado
Shin Chan El sufrido can de los Nohara sigue siendo muy querido.

2

Shippo
Inuyasha Como se entere que ha caído un puesto, ¡te arañará!

3

4 Hirara — Inuyasha

5 Hero — Sakura, cazadora de cartas

6 Sonic — Sonic X

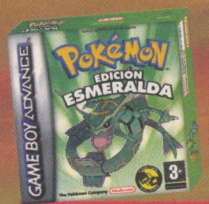
7 Chopper — One Piece

8 Heroro — Keroro

9 Togepi — Pokémon

10 Renamón — Digimon Tamers

TOP-10 VIDEOJUEGOS



1 Pokémon Esmeralda (GBA)

2 Naruto Ultimate Ninja (PS2)

3 DBZ: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)

4 Shin chan: aventuras en Cineland (GBA)

5 Pokémon Mundo Misterioso (GBA)

6 One Piece Grand Battle (PS2)

7 Saint Seiya: The Hades (PS2)

8 Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)

9 Dragon Quest: el periplo del Rey Maldito (PS2)

10 Yu-Gi-Oh! UME: WCT (GBA)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 25 de julio:

Panini - Votación Mega Hiro 14
C/ Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 07/07

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Campeones
  - Zatch Bell!
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Caballeros del Zodíaco
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advance Battle
  - Supercampeones
- **Cuatro**
  - Mär

© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

© Nobuyuki Anzai / 2005, 2007 Shogakukan,Sopor, TV Tokio

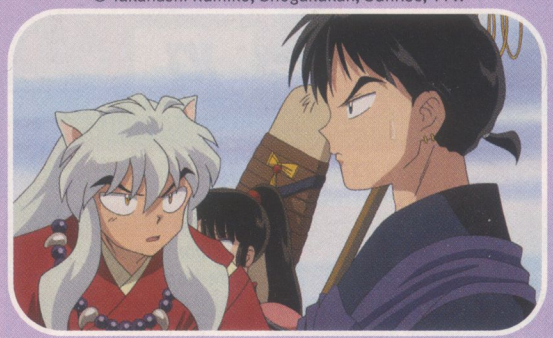
MÄR

Los sueños a veces se hacen realidad. Como en el caso de Ginta, un chaval que suele soñar con un mundo fantástico y está convencido de su existencia. Y así es, porque un día aparece una puerta dimensional en su clase y la cruza para ir a parar a Mär Heaven, el mundo de su sueño. Allí conoce a un "ärm" de combate llamado Babbo y pronto se hacen inseparables. Junto a Jack, Dorothy, Edward y otros amigos, se enfrentan al mal, encarnado por Phantom y su ejército del ajedrez.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
- **Canal 9/Punt 2**
  - ADN2
  - Corrector Yui
  - Coses de grillats
  - Gínger, cinturó negre
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Sakura, la caçadora de cartes
  - Slam Dunk
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
  - Ninja Hattori
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Battle B-Daman
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Magical Doremi
  - Minky Momo
  - Mirmo
  - One Piece
  - Sakura, cazadora de cartas
- **Castilla La Mancha TV**
  - Kiteretsu
  - Mirmo
  - One Piece
  - Rantaro, el ninja boy
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehensugu
  - Vazkarra
  - Muka Muka
  - One Piece
  - Sakura, cartak zakura
- **IB3**
  - Doraemon
  - Heidi
  - Megaman
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Off-side
  - Ultra Maniac
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Battle B-Daman
  - Doraemon
  - One Piece
- **TV3/K3**
  - BoBobo
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La llei d'Ueki
  - Megaman, el ciberguerrer
  - Planetes
  - Rantaro
  - Samurai Champloo
- **TVG**
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.



INUYASHA

¡Ya están aquí las nuevas aventuras de Inuyasha! El grupo formado por el semidemonio, Kagome, Sango, Miroku, Shippo y Kirara continúa su viaje por el continente en busca de los fragmentos de la esfera de los cuatro espíritus. En su camino, multitud de demonios y monstruos les atacan, como los enviados de Naraku. Por su parte, Sesshomaru, en compañía de Jaken y Rin, también se ven inmersos en múltiples peligros. ¿Quién logrará antes recomponer la joya mágica?

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bola de dragón Z
  - Bola de dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones hacia el mundial
  - Detective Conan
  - Keroro
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pokémon Advanced Battle Frontier
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Super campeones
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Nadja
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

© Toei Animation

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

BOLA DE DRAGÓN GT

Han pasado varios años desde que Goku se fuera a entrenar a Ubub. Y justo cuando vuelve a casa, se encuentra a Pilaf, ya anciano, que ha reunido las bolas de dragón. Harto de las intromisiones de Goku, pide que vuelva a ser un niño y Shenron se lo concede. ¡Goku ha rejuvenecido! Para volver a ser normal, debe reunir siete bolas de dragón legendarias, ¡pero éstas se encuentran esparcidas por el universo! Así, parte en su busca junto a su preadolescente nieta Pan y Trunks.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Basilisk
  - Black Cat
  - Bleach
  - Blood+
  - Burst Angel
  - Daphne in the Brilliant Blue
  - Final Approach
  - Fullmetal Alchemist
  - GALS!
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - GetBackers
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG
  - Gunslinger Girl
  - Inuyasha
  - Magikano
  - Maria-sama ga miteru
  - Monster
  - Noir
  - Planetes
  - Ragnarok
  - Samurai 7
  - Samurai Deeper Kyo
  - Solty Rei
  - Speed Grapher
  - Tenjo Tenge
  - Trinity Blood
  - UFO Princess Walkyrie
  - UFO Princess Walkyrie: Bridge
  - UFO Princess Walkyrie: December Nocturne
  - UFO Princess Walkyrie: Special
  - W-Wish
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - El perro de Flandes
  - La pandilla de Hanamaru
  - La princesita Yucie
  - Sakura, cazadora de cartas
  - Tao Tao

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

BLEACH

La vida de Ichigo no es fácil. Desde su más tierna infancia tiene la habilidad de ver a los espíritus y de poder interactuar con ellos. Por eso, ahora que es adolescente se le pegan muchos en busca de ayuda. Un día, aparece en su habitación una joven llamada Rukia, que dice provenir de la Sociedad de Almas y ser una enviada de la muerte. Entonces un espíritu maligno ataca a la familia de Ichigo y éste acaba convirtiéndose en un "shinigami" como Rukia. Sus problemas acaban de comenzar.

SHAMAN KING 21

La decisión de Yoh es firme: se retira del Shaman King a cambio de que Iron Maiden use su poder para resucitar a Ren. Sin embargo, nada más volver a la vida, el general de los X-Law, Marco, pretende ajusticiarle por sus maldades anteriores. Por suerte, logra escapar a tiempo. Mientras, los chamanes que han sido eliminados del torneo descubren que no va a ser precisamente fácil salir de la isla. Los esbirros de Hao se dedican a interceptarlos para que sus espíritus acompañantes se hagan más fuertes comiéndose sus almas. Con ese fin, unos viejos conocidos van al encuentro de nuestros protagonistas.

Serie abierta / 192 págs / 7,50€

ZATCH BELL! 18

Tras superar muchas penurias, como la pérdida de Kido, el grupo formado por Zatch, Kiyomaro y sus amigos se enfrenta a los últimos enemigos. Mientras Won Rei y Li en combaten con el cuarto mamodo legendario, el temible Demort, Sherry llega para rescatar a su amiga Koko de las garras de Zofis. Brago entra en acción y el duelo entre ambos mamodos demoníacos hace saltar chispas. Los mamodos buenos usan sus mejores conjuros para acabar con los malvados rivales. No pueden fallar, hay mucho en juego. ¡Descubre cómo termina esta espectacular batalla con los volúmenes 17 y 18 del manga cuyo anime triunfa en La 2 y Jetix!

Serie abierta / 192 págs / 6,95€

¿SABÍAS QUE...?

SAMURÁIS POR DOQUIER

¡Sí, al fin verano! Las clases se han acabado y dan paso a unas merecidas vacaciones. Las playas y las piscinas se llenan. Y nosotros, los otakus, combatimos el sofoco con un buen helado viendo anime o con una bebida bien fría mientras leemos manga. Pero lo más refrescante, por supuesto, es pasar las páginas de *Mega Hiro*. En esta ocasión, ¡mi sección se llena de samuráis!

Los samuráis son la esencia de la espectacularidad absoluta en el combate con catanas. Aunque abundan desde tiempos inmemoriales en la historia japonesa –¡desde hace más de 1.000 años!–, su actividad comienza a menguar con el final del período Edo (1868), cuando la revolución Meiji los reconvierte en funcionarios y miembros de las fuerzas del orden parlamentario.

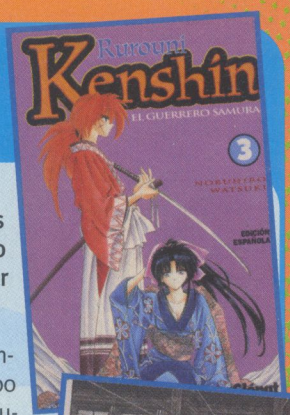
Precisamente este cambio de rol de los samuráis es uno de los temas habituales que plasman los mangas protagonizados por espadachines. El caso más popular seguramente sea *Rurouni Kenshin* (*Kenshin, el guerrero samurái*), que explica la reconversión de aquéllos que sobrevivieron a la guerra entre revolucionarios y el shogunato. Unos respetan y acatan el nuevo orden, pero otros quieren devolver al país a la situación anterior. Kenshin Himura tratará de evitarlo.

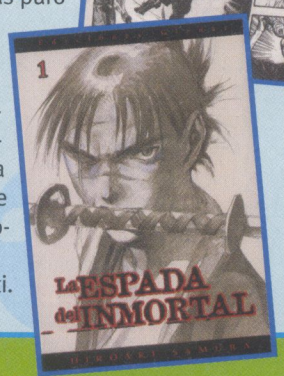
De hecho, una constante de los mangas de samuráis es la aparición de personajes históricos (Musa-shi Miyamoto, los miembros del "shinsengumi" como Soji Okita o Isami Kondo, etc). Títulos como *Vagabond* o *Peacemaker Kurogane* son buenos ejemplos.

Ahora bien, la fantasía también se apodera del género. Hay historias en la senda del más puro "shonen" de acción con elementos sobrenaturales, como *Samurai Deeper Kyo*. En él, el vendedor de medicinas Kyoshiro Mibu y el legendario asesino Kyo Ojos de Ogro comparten cuerpo, y viven increíbles aventuras hasta conocer el porqué de su convivencia.

Y por supuesto, hay muchas historias cómicas protagonizadas por samuráis. Como *Yaiba*, la primera obra larga del autor de *Detective Conan*. En ella, un joven espadachín obtiene el poder de un dios y se enfrenta a rivales cada vez más poderosos, mientras conoce a personajes a cada cual más extraño. También *Samurai Champloo* mezcla la acción trepidante con el humor. En el ámbito de los títulos adultos, destacan las obras de Kazuo Koike y Goseki Kojima (*Lobo Solitario y Cachorro*), así como la exitosa *La espada del inmortal*.

Como ves, hay para todos los gustos. Sólo tienes que elegir el que más se adecua a ti.





¿AMIGOS O ENEMIGOS?

SON GOKU

Son Goku era un bebé revoltoso y el anciano que lo encontró abandonado, su "abuelo" Son Gohan, apenas podía criarlo. Pero un día, haciendo una de las suyas, se cayó por un precipicio y se golpeó en la cabeza. A partir de entonces empezó a ser bueno y cariñoso. Y su entrenamiento constante le ha convertido en un luchador poderoso. Además, desde que descubrió que era un saiyano, ha superado los límites lógicos de fuerza. Eso sí, no ha perdido un ápice de su bondad e inocencia, aunque a menudo le hacen parecer un tipo infantil.

VEGETA

Vegeta es el príncipe de los guerreros del espacio, aunque se quedó sin trono por culpa de Freezer, quien destruyó su planeta natal y exterminó a sus habitantes, entre ellos su padre. Desde entonces, ha orientado toda su ansia asesina a hacerse fuerte, muy fuerte, tanto que llegue el día en que pueda vencerle. Es un tipo orgulloso que no soporta la derrota. Tampoco lleva muy bien que otro sea quien acabe con Freezer. Aun así, con el tiempo se calma y aprende que hay más cosas en la vida que ser el hombre más fuerte del universo.

SON GOKU Y VEGETA

MANGA: ***Dragon Ball Ultimate Edition***

¿Cómo es la relación entre Son Goku y Vegeta?

En un primer momento son enemigos irreconciliables. Vegeta detesta a Goku, un superviviente de su raza que vive en paz con los humanos. No entiende que alguien de su misma especie no se dedique a destruir y conquistar planetas, con la fuerza que posee. Por su parte, Goku no le perdona a Vegeta el daño que ha hecho, llevando a la muerte a varios de sus amigos. Sin embargo, a pesar de vencerle, Goku le deja marchar. Se reencuentran más tarde, en Namek, donde se enfrentan contra Freezer, aunque no acaban de aliarse: cada uno va a la suya. Después de esa batalla, Vegeta se queda a vivir en la Tierra y entrena para llegar a ser un superguerrero como Goku. Vive en la Capsule Corp., es decir, en casa de Bulma, y acaba siendo el padre de sus hijos. La paternidad cambia un poco su manera de ser y pasa a ser más civilizado.

Así pues, podemos decir que Goku y Vegeta son guerreros que luchan juntos frente a los enemigos comunes y que, con el tiempo, queda un cierto poso de amistad, pero entendida más como respeto, orgullo y cierto compañerismo.

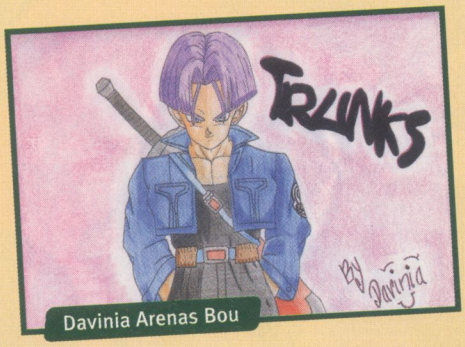
¡Ya estoy aquí como cada mes, dispuesto a responder a vuestras cartas, dudas y preguntas! La verdad es que cada vez me lo ponéis más difícil, pero para eso está uno aquí... Si no, no sería profesor, ¿no?

• ¡Hola, profe! En primer lugar me gustaría felicitaros por esta maravillosa revista. Eso sí, no me gusta nada eso de esperar dos meses para tenerla. Pero supongo que realizarla cuesta muchísimo trabajo, así que iseguid así! En segundo lugar, tengo dos cuestiones por resolver. La primera es que no sé de dónde viene el *opening* de ***Naruto***, puesto que no es el verdadero. ¿Me lo podrías explicar, profe? La segunda es que me gustaría saber quién es el chico que le pone la voz a Miroku de ***Inuyasha*** y a Yusuke de ***Yu Yu Hakusho*** en el K3 catalán. Me encanta esa voz... También me gustaría que pusierais mi dirección en la revista, para que me escribieran otakus de todas las edades. Y nada más... Vuelvo a daros la enhorabuena y espero no haberos molestado. Hasta otra, porque seguro que vuelvo a escribir... *¡Sayonara!*

Ana Isabel Jiménez
c/Plaza Holanda, 2, A 17
46017 Valencia

Sebastian Zalewski

Cómo nos vas a haber molestado, Ana Isabel... ¡tus ánimos y los del resto de lectores hacen que nos esforcemos cada vez más en traeros el mejor anime en cada número de ***Mega Hiro***! Tienes razón, el *opening* de ***Naruto*** no corresponde al original japonés, sino a la versión internacional, y más concretamente la norteamericana, de la serie. En cuanto al doblador que les pone la voz a Miroky y Yusuke, se trata de Claudi Domingo, un veterano actor de doblaje que, entre otras, también ha puesto su voz en series de anime como ***Neon Genesis Evangelion***, ***Trigun*** o ***Fruits Basket***. Y lo de publicar tu dirección, dicho y hecho... ¡ahí la tienes, junto a tu nombre! ¡Hasta la próxima carta, Ana Isabel!



Davinia Arenas Bou

• ¡Hola, ***Mega Hiro***! Os escribo esta carta para que sepáis que soy un gran fan de la revista, me parece una pasada. Tambien me gustaría que publicarais más artículos de ***Naruto***, que es mi serie favorita. ¡Ah, también me gustaría que hablarais de algún videojuego de PSP de alguna serie de anime que mole! ¡Adiós!

Jordi Bossoms
(Sant Joan de les Abadesses, Girona)

¡Tus deseos son órdenes para nosotros, Jordi! Como verás, en este mismo número publicamos un artículo dedicado a ***Dragonball Shin Budokai 2: Another Road***, el nuevo juego para PSP protagonizado por Goku y sus amigos... ¡y enemigos! Un fantástico juego de lucha con el que podrás disfrutar de lo lindo con la portátil de Sony. Y en cuanto a ***Naruto***, verás que últimamente no hay número en el que no haya algún artículo sobre la serie... y la cosa se mantendrá más o menos así mientras la serie esté en antena, porque está pegando fuerte y todos nos pedís constantemente más material... ¡Gracias por tu carta, Jordi!

• ¡Hola, ***Mega Hiro***! En primer lugar, enhorabuena por la revista, me encanta, sobre todo los reportajes y pósters que ponéis de ***Inuyasha***, ***Yu Yu Hakusho*** (¡ya era hora de que se acordaran de esta magnífica serie!), ***Detective Conan*** y ***Naruto***. Me gustaría que publicarais reportajes y pósters de ***Dragonball*** y ***Dragonball Z***, sé que lo voy a decir es muy raro, pero nunca había visto ***Dragonball***.

Gabriel Cueto Salillas

Toni Moya Moreno

Y como la están dando en Cuatro y mi hermano la ve, yo también me puse a verla... ¡y al final me he acabado enganchando! No sé cómo no la he podido ver antes, mis personajes favoritos son Trunks y Vegeta. Por cierto, ¿han sacado ***Dragonball GT*** en DVD? Si no es así, ¿cuándo la sacarán? ¿Y qué se podría hacer para que Cuatro emitiera la serie sólo los sábados y los domingos? De lunes a viernes no puedo verlo, y cuando llega el sábado ya me he saltado 15 capítulos y me pierdo porque no sé lo que ha ocurrido... ¡Gracias!

Davinia Arenas Bou (Algeciras)

Es lo grande de ***Dragonball***, que sigue enganchando a sus nuevos fans por muchos años que hayan pasado desde su estreno. Por desgracia, me temo que si quieres ver los capítulos que emite Cuatro de lunes a viernes, la única opción sería grabarlos o bien hacerte con la colección que está editando Selecta Visión en DVD. Y ya que hablamos de DVD, decirte que, efectivamente, ***Dragonball GT*** apareció en ese formato, pero hace ya unos cuantos años, y es posible que te cueste un poco encontrar los volúmenes. ¿Se animará alguien a reeditarlas?

Y de nuevo, me vuelvo a quedar sin espacio... ¡Casi no puedo ni despedirme! ¡Hasta el próximo número!

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

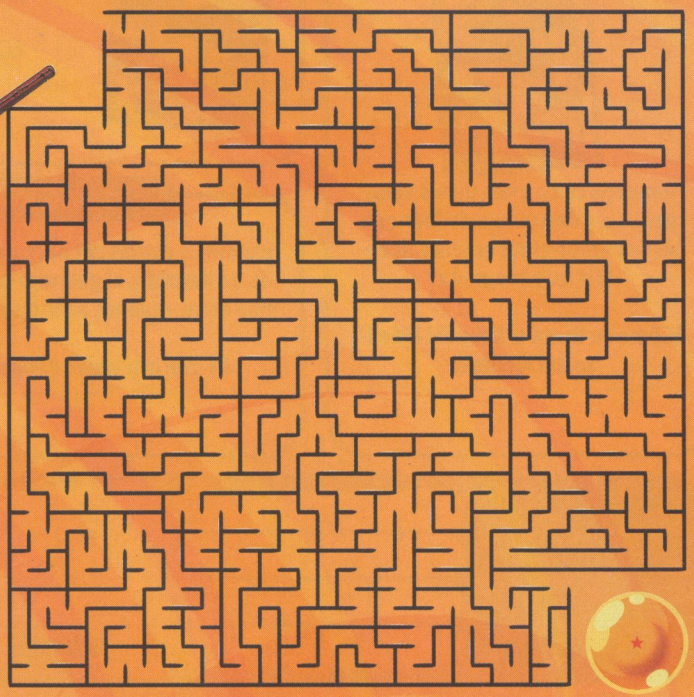
• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

LAS 7 DIFERENCIAS

¿Sabrías encontrar las siete diferencias entre estas dos imágenes?

Laberinto

A Gokuh sólo le hace falta conseguir una última bola de dragón para poder convocar al dragón Shenron. ¿Sabrías ayudarle a encontrar el camino correcto hasta su destino?



ENEMIGOS HASTA EN LA SOPA

En la siguiente sopa de letras se encuentran ocultos los nombres de 12 rivales de Son Goku. ¿Eres capaz de encontrarlos todos? Te daremos dos pistas: todos son enemigos de *Dragonball Z*... ¡y recuerda que algunos aliados de Goku fueron en su día sus peores enemigos!

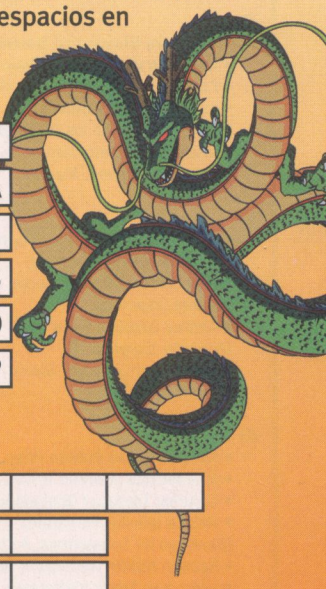
J	B	G	C	O	B	V	R	F	C	W	O	X	D	O
O	D	J	O	H	M	C	K	B	O	B	F	N	L	K
V	A	N	C	Y	S	J	J	M	I	Y	Q	O	C	C
K	D	Y	O	U	T	R	C	D	C	O	C	Z	E	G
Y	T	F	D	B	S	C	E	I	N	C	K	P	L	W
Z	V	C	I	Z	R	W	Y	Z	I	D	C	X	U	A
J	C	E	R	T	D	A	C	P	E	O	O	N	L	R
D	O	D	O	R	I	A	Z	O	T	E	D	U	A	B
B	K	M	G	U	M	B	H	B	Z	U	R	D	P	A
S	A	E	A	T	E	G	E	V	Y	K	A	F	W	D
A	R	B	B	V	I	N	C	N	B	X	B	U	U	G
O	U	C	I	C	B	E	I	H	I	C	I	R	F	U
S	I	X	T	D	Q	G	G	C	O	L	J	O	Y	Z
S	S	E	R	B	I	V	P	I	P	X	R	S	A	L
X	R	U	Y	I	H	R	U	S	L	O	F	K	W	A

FREEZER
BUU
BABIDI
CELULA
BARDOCK
DR GERO
PICCOLO
VEGETA
DABRA
DODORIA
GINYU
ZARBON

LA FRASE OCULTA

Si ordenas correctamente las siguientes baldosas, encontrarás una frase relacionada con el personaje que aparece junto a estas líneas. La única baldosa que está en su lugar es la primera, y los espacios que aparecen en algunas de ellas corresponden a espacios en blanco en la frase. ¿Eres capaz de solucionarlo?

RVE	S I	AN		
ENR	ON	DRA		
CAR	NVO	S I		
BO	GR	LAS		
ETE	GON	CO		
SH	ARA	N P		
AL	LAS			



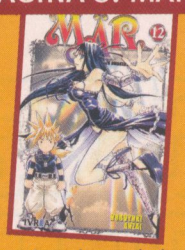
¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

Rellena y recorta (o fotocopia esta página y envíala a:

PANINI - CONCURSO MEGA HIRO 14
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

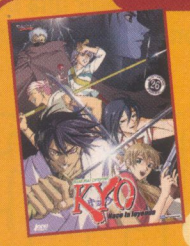
PÁGINA 8: MÄR



Tenemos cinco lotes de los volúmenes 1-3 del manga de **Mär** que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el líder del Ejército del Ajedrez?

PÁGINA 39: ANIME DVD



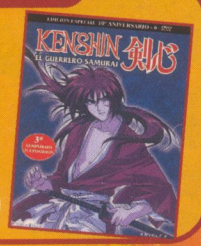
Tenemos 2 copias de la edición integral de **Samurai Deeper Kyo** para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuál es la profesión del protagonista de la serie, Kiyoshiro?

PÁGINA 40: ANIME DVD

Tenemos 2 copias del pack de la segunda temporada de **Kenshin, el guerrero samurái** que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A qué isla viajan Kenshin y sus amigos?



NOMBRE Y EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD:
Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 12-13:

MEGA HIRO 12

5 DVD YU YU HAKUSHO
- Alejandro Martí López (Leganés, Madrid)
- Anabel Jiménez Martínez (Valencia)
- Antonio Gómez Rodríguez (Andújar, Jaen)
- Víctor Escribano Vic (Barcelona)
- José Manuel Camacho Hilton (Madrid)

5 DVD LOTES JESTER
- Alejandra (Hospitalet, Barcelona)
- Eva Ylera Vidal (Cheste, Valencia)
- Cristina Cabrera (Almonte, Huelva)
- Jorge Cubero de Benito (San Sebastián de los Reyes, Madrid)
- Jose Luis Marcelo Santos (Alcalá de Henares, Madrid)

5 CHICHO TERREMOTO
- Arancha Garro Zapata (Madrid)
- Erlandas (Anna, Valencia)
- José Luis Cuerda Zambudio (Alginet, Valencia)
- Andrea Galdona Raña (Azpeitia, Guipúzcoa)
- Mª del Mar González Simón (Jumilla, Murcia)

10 MAZOS DRAGON BALL
- Sandra Alonso Rubido (Vigo, Potevedra)
- José Antonio Moreno Teruel (Valencia)
- Guiomar Fresquet (Barcelona)
- Jéssica Iglesias Fernández (Santiago de Compostela, A Coruña)
- Agustín Martín Hermosilla (Madrid)
- Iván Chao Sierra (Ortigueira, A Coruña)
- Julio Soler Olleira (Valencia)
- Albino Rodríguez Rodríguez (Verín, Ourense)
- Íñigo Alarzón (Oñate, Guipúzcoa)
- Sergio Alfaraz Sánchez (Sta. María de Tormes, Salamanca)

MEGA HIRO 13

2 DVD DETECTIVE CONAN
- Pablo Jesús Torralbo Sabuquillo (Puerto Llano, Ciudad Real)
- Fernando Casco Díaz (Calella, Barcelona)

2 DIGIPACK DVD TRIGUN
- Laura Martínez Jimenez (Barcelona)
- Pablo Sebastián Moyano Flores (La Tubia, Granada)

10 MAZOS SERIE 2 DE NARUTO
- Helena Gómez Bautista (Barcelona
- Naiara Tomás Hernández (Alicante)
- Eva Gallardo Cinco (Solsona, Lleida)
- Pablo Galafat Rodríguez (Benahadux, Almería)
- Nicanor Corral Benavente (Pont d'Inca, Palma de Mallorca)
- Carlos Gareida Ortiz (Madrid)
- Xabier Oreja Elezgarai (San Sebastián)
- Raquel Martín Blázquez (Valencia)
- Clara Moliner Díaz (Premià de Dalt, Barcelona)
- Fátima Miranda Durán (Vigo, Pontevedra)

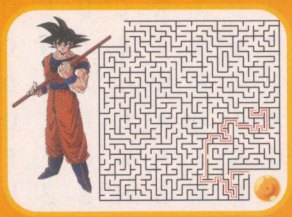
5 MUÑECOS ARTICULADOS DE NARUTO
- Raúl Alonso Barragan (Fuentes Preadas, Zamora)
- Juan Segarra Saba (Premià de Mar, Barcelona)
- Enric Mir León (Viladecans, Barcelona)
- Xabier Mandrano Martín (Leioa, Bizkaia)
- Daniel Sanz Gómez (Madrid)

2 FIGURAS DE NARUTO CON SONIDO
- Ismael Martínez Plata (Pardiñes, Lleida)
- Jonathan Martínez Zambrana (Huetor Vega, Granada)

SOLUCIONES PASATIEMPOS

LAS 7 DIFERENCIAS

LABERINTO



ENEMIGOS HASTA EN LA SOPA

J B G C O B V R F C W O X D O
O D I O H M C K B O B F N L K
V A N C Y S J J M I Y O O C C
K D Y O U T R C D C O C Z E G
Y T F D B S C E I N C K P L W
Z V C I Z R W Y Z L D C X U A
J C E R T D A C P E O O N L R
D O D O R I A Z O T E D U A B
B K M G U M B H B Z U R D P A
S A E A T E G E V Y K A F W D
A R B B V I N C N B X B U U G
O U C I C B E I H I C I R F U
S I X T D Q G G C O L J O Y Z
S S E R B I V P I P X R S A L
X R U Y I H R U S L O F K W A

LA FRASE OCULTA: **Las siete bolas sirven para convocar al gran dragón Shenron**

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdob
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hort
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIE: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
4/2007

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN.EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatu GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Ave TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Drago Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beybla © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gall Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animati •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CIN MA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warri • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES

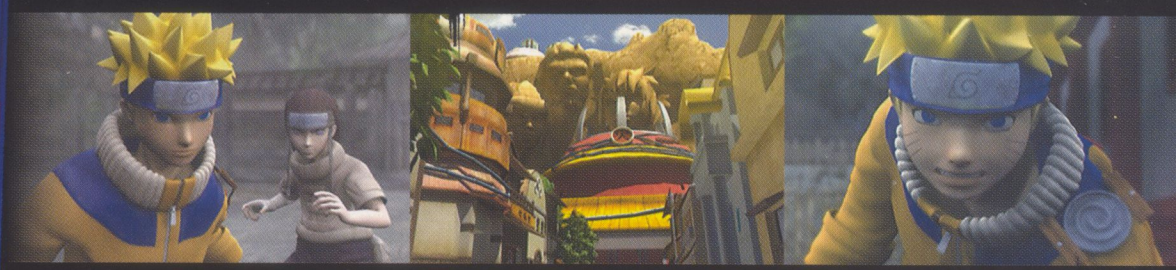
Llega a ser el alumno Ninja más conocido de la Aldea Oculta de la Hoja trabajando en equipo con Sasuke, Shikamaru, Neji y Choji, y utilizando sus habilidades personales para derrotar a sus astutos y mortales enemigos.

Desata el poder del Zorro Demonio de Nueve Colas. Crea nuevos combos encadenando ataques y perfecciona tus habilidades mientras desentrañas todos los secretos de las Crónicas Uzumaki™.

Un ninja debe ser astuto además de rápido y poderoso. Personaliza la fuerza, la estamina y los ataques especiales de Naruto para crear nuevas habilidades que te den la ventaja en los combates.

LLEGA UN MOMENTO EN QUE CADA ESTUDIANTE DEBE ENFRENTARSE A SU AUTÉNTICO DESTINO... Y ESE DESTINO PUEDE SER LA ÚNICA ESPERANZA DE LA ALDEA.

SÉ UN HÉROE. VIVE LA AVENTURA.



¡YA A LA VENTA!

PlayStation 2

12+ www.pegi.info

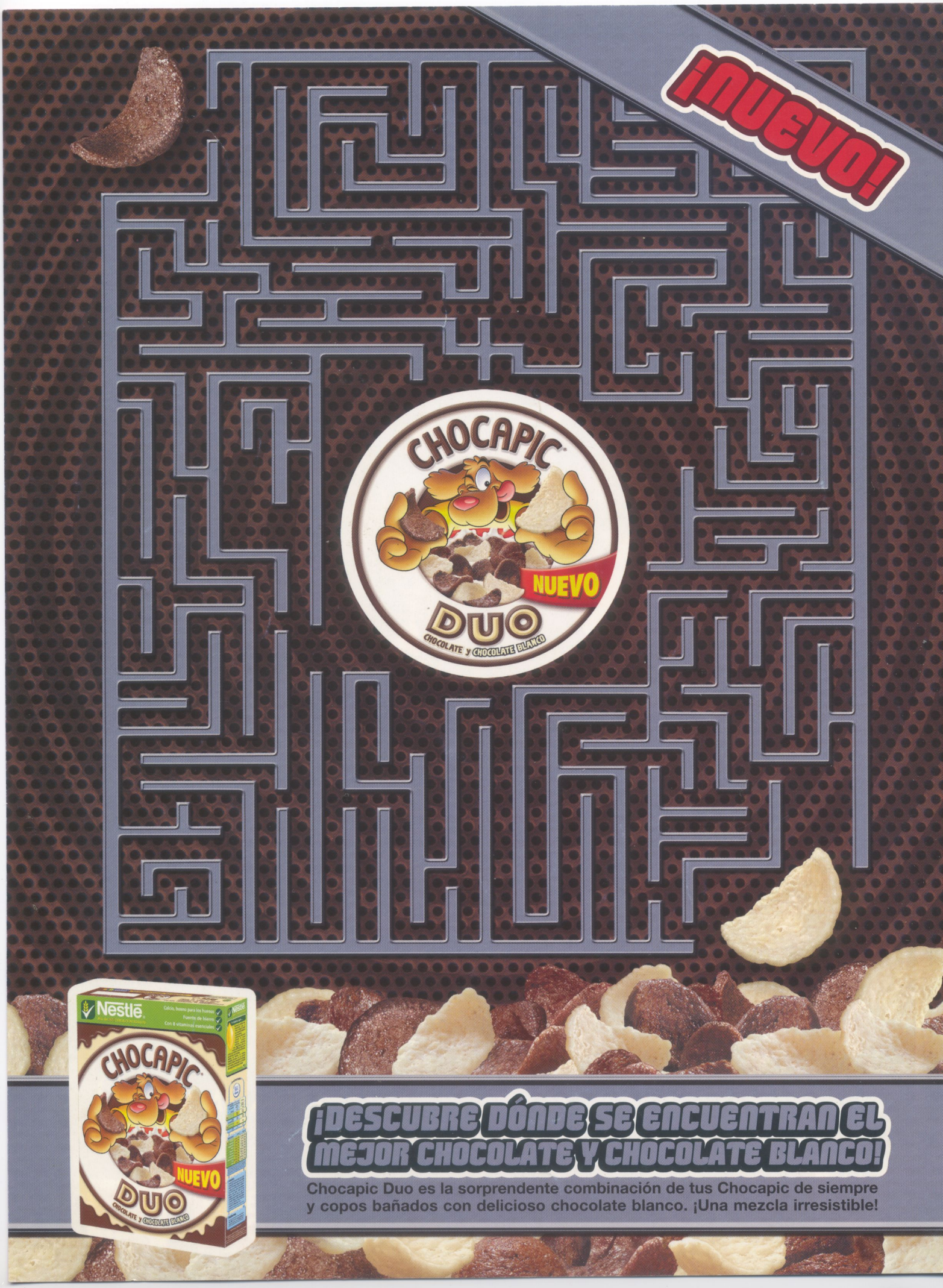
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
Distributed by Atari Europe SASU

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.atari.com

BANDAI

BANDAI NAMCO Games


¡NUEVO!
CHOCAPIC
NUEVO
DUO
CHOCOLATE y CHOCOLATE BLANCO
Nestlé
CHOCAPIC
NUEVO
DUO
CHOCOLATE y CHOCOLATE BLANCO
¡DESCUBRE DÓNDE SE ENCUENTRAN EL MEJOR CHOCOLATE Y CHOCOLATE BLANCO!
Chocapic Duo es la sorprendente combinación de tus Chocapic de siempre y copos bañados con delicioso chocolate blanco. ¡Una mezcla irresistible!